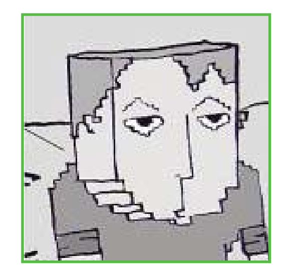


briconsola.com lagrann.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com
portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com maxlevel.es

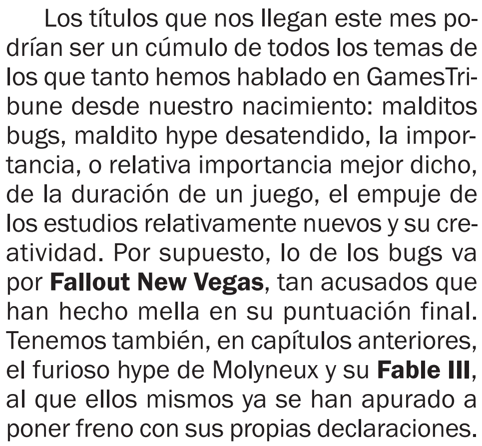
editorial

NÚMERO 21 - NOVIEMBRE 2010



ADRIAN SUAREZ
REDACTOR

¡Ya casi llegan los Reyes!



Los títulos que nos llegan este mes podrían ser un cúmulo de todos los temas de los que tanto hemos hablado en GamesTribune desde nuestro nacimiento: malditos bugs, maldito hype desatendido, la importancia, o relativa importancia mejor dicho, de la duración de un juego, el empuje de los estudios relativamente nuevos y su creatividad. Por supuesto, lo de los bugs va por **Fallout New Vegas**, tan acusados que han hecho mella en su puntuación final. Tenemos también, en capítulos anteriores, el furioso hype de Molyneux y su **Fable III**, al que ellos mismos ya se han apurado a poner freno con sus propias declaraciones.

Vanquish abre de nuevo el debate sobre la longevidad de un título: ¿La intensidad puede ser justificación para su brevedad? ¿Qué es ser breve para un videojuego? El estudio Ninja Theory, por otra parte, firma **Enslaved** que, sin llegar a ser perfecto, sí sienta las bases (esta vez sí) de su espíritu de trabajo: divertido, elaborado, con una buena narrativa y de calidad.

Pero por encima de todo, más allá de fallos inexplicables; o de lo mucho o poco pesados que puede ponerse el mundillo con rumores, especulaciones o estúpido humo, esto va de videojuegos y los que nos llegan son muchos y estupendos, así que leed nuestros análisis, escoged el vuestro y a disfrutar.





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Rodrigo Moral (Topofarmer)
José Manuel Artés
Octavio Morante
Alberto González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Iván Pla
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Isaac Viana (Isako)
Josep Martinez (Yusep)
Tréveron

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Éxito de reservas de Assassin's Creed: La Hermandad

Ubisoft ha comunicado que las reservas de Assassin's Creed: La Hermandad han superado las de cualquier otro juego de la compañía a nivel mundial.

"Assassin´s Creed La Hermandad ha sido etiquetado por la prensa como una experiencia como ninguna otra, tanto en su modo en solitario como el multijugador," diría Tony Key/Geoffroy Sardin, vice presidente de ventas y jefe de Marketing de EMEA. "Es evidente por el record de reservas que la beta multijugador ha sido un éxito, los consumidores están impacientes por probar Assassin´s Creed La Hermandad, y nosotros no podemos esperar para ofrecerles una experiencia que no olvidarán."

Llegará el 18 de noviembre.

Konami prepara cuatro títulos para Nintendo 3DS

La compañía japonesa ha confirmado su apoyo a la nueva portátil de tecnología 3D anunciada por Nintendo con cuatro títulos, entre los que se incluyen Metal Gear Solid: Snake Eater, Pro Evolution Soccer, Contra y Frogger.

"Estamos encantados de poder confirmar que Konami está desarrollando cuatro títulos para Nintendo 3DS" comenta Mercedes Gómez, Directora de Marketing y PR de KONAMI España "La posibilidad de explorar unas populares franquicias como Metal Gear Solid, Pro Evolution Soccer, Contra y Frogger con el realismo de 3DS es una oportunidad excelente. En los próximos meses ofreceremos interesantes novedades referentes a los títulos".

La beta de Killzone 3 ya está disponible

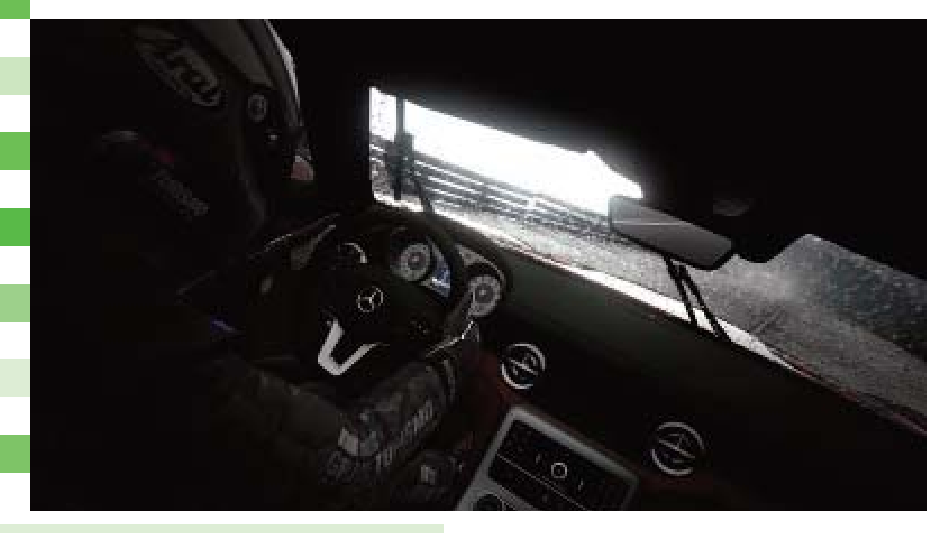
Desde el pasado 25 de octubre comenzó la beta multijugador de Killzone 3 y sólo 10.000 suscriptores de PlayStation Plus de los territorios PAL podrán acceder a ella.

La beta incluirá el modo de juego Operations, el sistema de equipos, los jetpacks y los vehículos exoesqueleto. Al finalizar el periodo de prueba Guerrilla se pondrá en contacto con los usuarios para que expliquen la experiencia de juego y los errores que han encontrado.

Si quieres ser uno de los 10.000 afortunados tendrás que hacerte miembro de PlayStation Plus, descargar el tema exclusivo de Killzone 3 para XMB y revisar tu email para comprobar si estas entre los elegidos.



Peter Molyneux, responsable de Lionhead Studios, asistirá al Salón del Manga de Barcelona para presentar personalmente Fable III. La cita será el 29 de octubre a las 13.00 horas en la Sala de Actos de La Farga de L'Hospitalet



Wii y DS Edición 25º Aniversario de Super Mario Bros.

Las ediciones especiales de Wii y DS llegarán a Europa para celebrar el aniversario de Super Mario Bros.

El pack de Nintendo DSi XL está disponible en Europa desde el pasado 22 de octubre, e incluye una Nintendo DSi XL roja edición limitada decorada con iconos característicos del universo Mario, y el juego New Super Mario Bros. para Nintendo DS.

En el caso de Wii, el pack llegará una semana después, el 29 de octubre, incluyendo una Wii de color rojo, el nuevo mando Wii Remote Plus (un nuevo mando del tamaño del mando original de Wii pero incluyendo la tecnología del Wii MotionPlus) y un nunchuk, ambos también de color rojo. Incluye los juegos Wii Sports y New Super Mario Bros., y preinstalado en la consola el juego original Donkey Kong, para homenajear la primera aparición de Mario antes de convertirse en "súper".

Con este lanzamiento, Nintendo pone punto y final al cumpleaños de su icono. Y desde GTM le deseamos que llegue a los 50 con tan buena saludo como ahora.



Gran Turismo 5 sufre un nuevo retraso

Sony Computer Entertainment America ha anunciado a través del blog oficial de PlayStation que el esperado Gran Turismo 5 no llegará al mercado el 2 de noviembre.

La compañía no ha dado motivos acerca del retraso , pero aseguran que estará disponible a finales de año.

"Pedimos disculpas a los fans de GT por el retraso, sin embargo, Kazunori Yamauchi y el equipo de Polyphony Digital quieren asegurarse de que están creando la experiencia de conducción perfecta, y estamos seguros de que este ambicioso juego superará las expectativas."

Con este nuevo inconveniente, GT sigue alargando su ya más que dilatada lista de contratiempos. Cabe destacar que cuando PS3 salió al mercado, el periodo estimado para ver Gran Turismo 5 en la calle lo situaba a mediados del 2008. Dos años y medio después, y a las puertas del 2011, es necesario hacer un acto de fe y confiar en las palabras que vierten desde la propia SONY, que asegura que podremos verlo antes de fin de año.

Gears of War 3 tendrá beta y servidores dedicados

Epic Games ha anunciado que a principios de 2011 habrá una beta multijugador de Gears of War 3 para recoger el feedback de los usuarios.

La compañía no ha ofrecido detalles sobre la fecha de lanzamiento de la beta o el modo de acceso a la misma, pero sí ha incidido que el objetivo es recoger el máximo feedback posible. Además, han comentado que retrasar el lanzamiento de Gears of War 3 hasta otoño de 2011 les permite sacar esta beta y pulir más el juego final.

El estudio también ha declarado que Gears of War 3 contará con servidores dedicados para el Matchmaking.

Aunque la buena noticia vino oscurecida por unas declaraciones de la propia Epic, que aseguraba que estos servidores van a tener una capacidad limitada. Veremos en que queda.

Más de 12 millones de jugadores de WoWt en todo el mundo

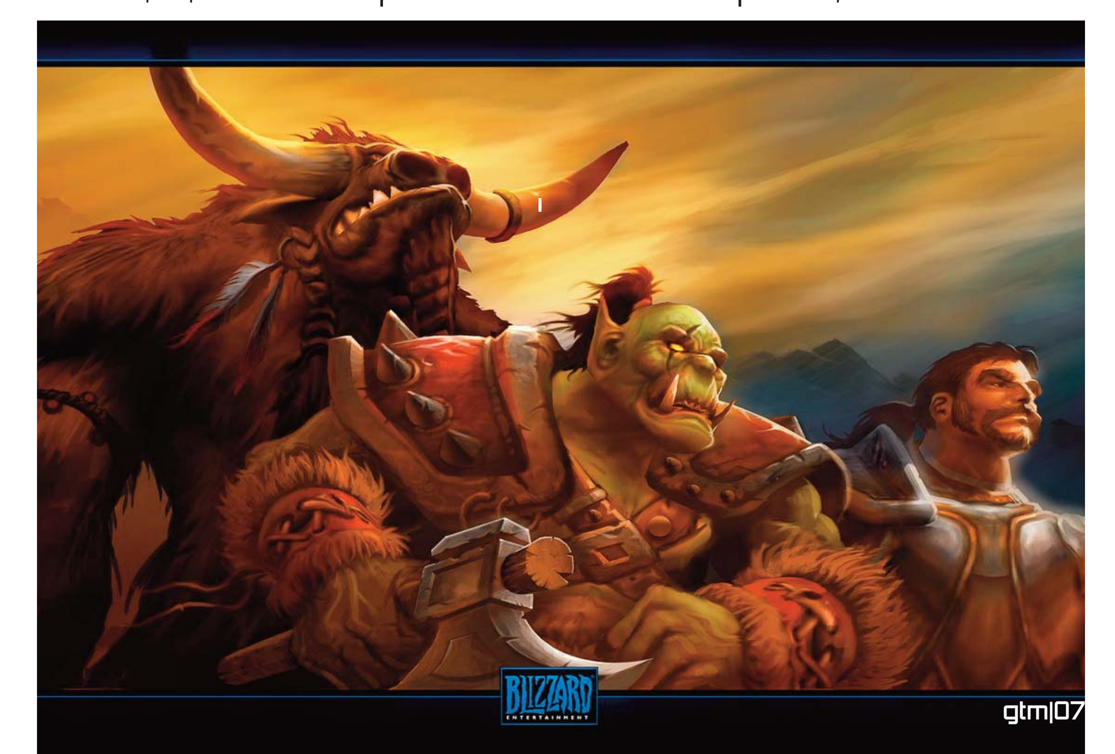
La compañía ha comentado que se alcanzó esta cifra tras el lanzamiento en China continental de Wrath of the Lich King, la segunda expansión de World of Warcraft. También es consecuencia de la expectación generada por el próximo lanzamiento de Cataclysm. Sea como fuere, el éxito de WoW es innegable, siendo el MMORPG referencia.

"El apoyo y el entusiasmo que siguen demostrando los jugadores de todo el mundo por World of Warcraft reafirma nuestra opinión de que el juego ofrece uno de los mejores servicios de entretenimiento disponibles hoy en día", afirma Mike Morhaime, Presidente ejecutivo y cofundador de Blizzard Entertainment. "Estamos más comprometidos que nunca con lograr que el juego alcance nuevas cotas y esperamos demostrarlo con Cataclysm en diciembre".

SEGA anuncia Captain America: Super Soldier

SEGA Europe ha anunciado hoy que llevará la franquicia del famoso superhéroe de Marvel Capitán América en una aventura original ambientada en la Segunda Guerra Mundial para consolas. aptain America: Super Soldier está previsto que se publique en el verano de 2011 y estará disponible para Xbox 360, PlayStation 3, Wii y Nintendo DS.

"Los jugadores de videojuegos de todo el mundo se podrán convertir en el famoso superhéroe de Marvel Capitán América", ha declarado Gary Knight, Vicepresidente Senior de Marketing de SEGA Europe y SEGA America. "Captain America: Super Soldier coloca a los jugadores en el papel del supersoldado definitivo, empuñando el escudo legendario del Capitán América. La colaboración con Marvel garantiza que vamos a ofrecer un producto del calibre que se merece"




GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
XBOX
La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capítulo 18: 2K1: año de lanzamiento de GameCube,
Game Boy Advance y Xbox.

GameCube, Xbox y GB Advance

2001, la Playstation 2 de Sony se está merendando a la Dreamcast y Nintendo decide que no puede alargar más la vida de Nintendo 64 al tiempo que lanza la sucesora de la exitosa Game Boy. Mientrás tanto un nuevo actor aparece en escena: Microsoft con su Xbox.

Una generación después que el resto, Nintendo prescinde del cartucho, el que para muchos fue el principal culpable de la superioridad de Playstation respecto a la N64 abandona las consolas de sobremesa de la gran N y se ve sustituido por el DVD (concretamente GameCube Optical Disc), soporte rey en la nueva generación de consolas no portátiles al incluirlo todos los fabricantes. Los primeros rumores acerca de la sucesora de la Nintendo 64 comenzaron allá por 1999 bajo el nombre clave de "Project Dolphin", aunque posteriormente se le cambia de nombre al de Star Cube. La fecha prevista de lanzamiento es el año 2000 pero en el último momento las cabezas pensantes de la gran N deciden retrasarlo para dotar a su nueva plataforma de la posibilidad de conectarse a internet, una falta de previsión y un retraso que pudieron resultar fatal a la larga.

Las especificaciones de la GameCube estaban al nivel, o incluso por encima, de las de la Playstation 2:
* Unidad Microprocesador Gekko, un procesador de la familia PowerPC, fabricado por IBM a 485 MHz.
*Chipset gráfico de ATI, que le proporciona una gran potencia de cálculo. Es capaz de generar y mover de 6 a 12 millones de polígonos por segundo con funciones de procesamiento de imagen: Niebla, Subpíxel Anti-aliasing, Luces HW x8, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-texture Mapping/Bump/Environment, Mapping, MIPMAP, Bilinear Filtering, Real-time Texture Decompression (S3TC), etc.
* Procesador de sonido: DSP 16 bit Especial, diseñado por Macronix.
* Memoria principal del sistema: 24 MB y memoria auxiliar (utilizada para buffers de sonido y almacenamiento): 16 MB (100 MHz DRAM).
* Unidad de disco: sistema CAV (velocidad angular constante). Soporte: GOD ("GameCube Optical Disc"), de 8 cm de diámetro, con tecnología de DVD, en un lector óptico fabricado por Matsushita, con capacidad de 1,5 GB. Al girar



La GameCube quedó como tercera consola de sobremesa más vendida de su generación, un palo para una Nintendo acostumbrada a liderar las listas de ventas



Un mano a mano en 2001 por el galardón de Juego del Año entre Halo y GTA III, que se decide a los puntos por este último. Una obra que da origen a un nuevo género, los sandbox ¿o deberíamos decir los GTAs?

Grand Theft Auto III (GTA III) fue desarrollado por DMA Design (posteriormente Rockstar North) y publicado por la compañía Rockstar Games en el año 2001. Es el tercer título de la serie Grand Theft Auto pero el primero en presentar unos excelentes gráficos 3D para la época. Contó con versiones para PlayStation 2 y Xbox, así como para PC y Mac. Una versión para Game Boy Advance fue cancelada por razones desconocidas.

Tomamos el papel de Claude, un delincuente en la ciudad de Liberty City, que ha sido traicionado por sus compañeros en el atraco a un banco y busca venganza. Escaparemos de la carcel y comenzaremos una escalada criminal que nos hará llegar desde la mafia italiana de la mano de los Leone a los Yakuzas. La ciudad toma por primera vez un papel principal y aparte de las misiones principales que llevarán a la venganza de Claude y finalización del juego (espectacular como pocos), Liberty City se presenta como una ciudad viva, y nos ofrecerá multitud y variedad de misiones secundarias y otras muchas cosas que realizar. Es un juego revolucionario en este aspecto y se le considera el precursor de los "sandbox" o juegos de mundo abierto actuales.



Recibió infinidad de premios y galardones, incluidos varios GOTYs del año y un buen número de "dieces" en las revistas y webs especializadas que hicieron que encabezase los rankings de metacritic durante largo tiempo, con una valoración media de 97 sobre 100.

Posteriormente llegaría Grand Theft Auto Vice City, la consagración definitiva de un género y una desarrolladora que lo ha entendido como ninguna otra en el mercado: Rockstar.

a una velocidad tan grande, no podía reproducir películas en formato DVD, sino discos GOD.

Fue lanzada en Japón el 14 de septiembre de 2001, y posteriormente en Estados Unidos y Europa el 18 de noviembre de 2001 y el 3 de mayo de 2002 respectivamente. Un total de 12 juegos estuvieron disponibles en el momento de su lanzamiento, entre los que destacan Pikmin, Animal Crossing o Star Wars: Rogue Squadron II - Rogue Leader. Nada comparado con lo que Sony preparaba para su Playstation 2 y ni siquiera al nivel de la Dreamcast o lo que Xbox llegaría a ofrecer a lo largo del año.

Nintendo prosiguió con su "renovación de flota" y además de la GameCube, el 21 de marzo de 2001 llega a las tiendas japonesas la Game Boy Advance, ni más ni menos que la sucesora de la consola de mayor éxito de la historia y eso no es sencillo. La mejor solución: hacer que tu nueva consola sea compatible con la antigua y su basto catálogo de juegos. Cuenta con un procesador ARM propio de 32 bits a 16,7 MHz, basado en la arquitectura RISC, con una potencia suficiente para permitir el desarrollo de juegos utilizando el lenguaje de programación C. El microprocesador ARM es capaz de ejecutar tanto un juego de instrucciones con un tamaño de instrucción de 32 bits, como un juego de instrucciones llamado "Thumb" de un tamaño de 16 bit (pero igualmente, de 32 bits). El sistema, además, lleva un procesador Z80 a 4 MHz para dar soporte al software de Game Boy clásica y color, pero sus dos procesadores no pueden estar funcionando a la vez debido a diferencias de voltaje y utilización del bus. La nueva pantalla LCD es capaz de mostrar gráficos de 240x160 píxeles en color de 15 bits (32768 colores), mayor que la de la Game Boy original (160x144).

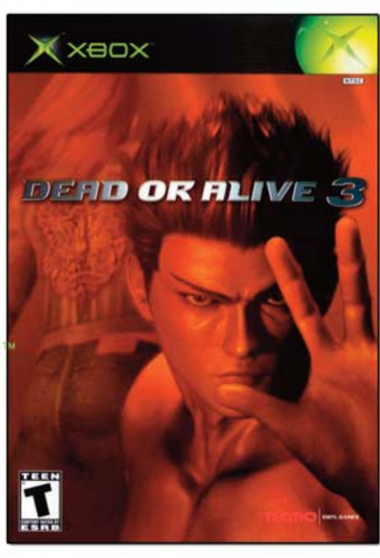
La Game Boy Advance llegó a manos de los jugadores americanos el 11 de junio del mismo año y solo 11 días despúes pudimos disfrutarla en el viejo continente. En 2003 sufriría una actualización con el nombre de Game Boy Advance SP y entre una y otra vendieron más de 80 millones de unidades hasta que llegó la DS.

Nintendo sabe como nadie como funciona el mercado de las portátiles y el catálogo que acompañó a la Game Boy Advance durante su primer año de vida fue espectacular: proliferación de juegos protagonizados por el fontanero mascota de la casa en Mario Kart Super Circuit, Super Mario World: Super Mario Advance 2, Wario Land 4 o Super Mario Advance. No faltaron a la cita sagas de renombre y gran tirón comercial como Castlevania: Circle of the Moon, Mega Man Battle Network 2, Sonic Advance, Super Street Fighter II: Turbo Revival o Rayman. Nuevas sagas comienzan su andadura con la nueva portátil de Nintendo como Golden Sun o Advance Wars. Un catálogo con juegos de calidad y para todo tipo de jugadores que se unen a la inmensa calidad de juegos de la Game Boy original, para convertir a la nueva máquina en imprescindible para el jugador.









Si por 2001 ya se presentaba complicado el panorama de las consolas de sobremesa con la pugna entre Playstation 2, Dreamcast y GameCube, una nueva compañía llega reclamando su parte del pastel. Cuando Microsoft anunció que iba a lanzar una nueva consola de videojuegos, pocos confiaron en su capacidad y pensaron que caería objeto de su inexperiencia. Los hechos demostraron lo equivocados que estaban aquellos agoreros y a buenos resultados con la Xbox original le sucedió un gran éxito con su sucesora, que han colocado a Microsoft como una de las compañías líderes en el sector. Los ingenieros de la marca de Redmond conocían bien la arquitectura de un ordenador PC compatible y generaron una muy similar para la Xbox, esto les permitió tener unos costes de desarrollo relativamente bajos y la posibilidad de portar de una forma sencilla un buen número de juegos que se habían lanzado o lanzarían para PC.



La Xbox está basada en la arquitectura x86 con un Procesador Central de 32 bits(Pentium III), con una velocidad de reloj de 733 MHz. Dispone de 64 MB de RAM, del tipo DDR SDRAM y una velocidad de 200 MHz. Se incorporó un disco duro de 8 GB para guardar juegos y los contenidos descargados en la Xbox Live. Se disponen cuatro salidas para controladores alámbricos y puertos USB 1.0. También incluía un puerto RJ-45 FastEthernet.

Conocedores de su importancia, en el apartado gráfico Microsoft buscó un especialista y encargó a nVidia esta tarea. Desarrolló 2 procesadores: el controlador multimedia y el chip gráfico propiamente dicho. El IGP (Integrated Graphic Processor) es descendiente del GeForce 3, situándose en rendimiento entre la versión GeForce 3 Titanium y el posterior Geforce 4 Titanium. Recibió el nombre en código de NV2A. El controlador multimedia realizaba las tareas de reproducción de video, decodificación de audio Dolby Digital y controlador de red.



Microsoft sabía que una buena arquitectura acompañada de una gran campaña publicitaria no eran suficientes para convencer a los jugadores, y que necesitaban de títulos de calidad y renombre en el catálogo para llevar su nave a buen puerto. HALO Combat Evolved, Dead or Alive 3, Max Payne, Project Gotham Racing, Oddworld: Munch's Oddysee o Silent Hill 2: Restless Dreams son algunos de ellos. Una buena cosecha encabezada por la saga que se ha hecho grande junto a Xbox: HALO.

Sega veía como Sony le ganaba la partida y llegaban nuevos competidores, aún así se defendía con sus armas que no son otras que grandes títulos como Shenmue II, Sonic Adventure 2, Phantasy Star Online Ver. 2 o Crazy Taxi 2. Curiosamente todos ellos secuelas de grandes juegos, que no lograron reconducir el destino de la consola de Sega, que vería como solo unos meses después tuvo que dejar de fabricar consolas para centrarse en el desarrollo de software para las plataformas de otros.

Playstation 2 comienza a despegar y marcar diferencias con sus competidores, consiguen los grandes bombazos y la mayor parte de las exclusivas de third parties caen de su lado. Sus estudios internos no cesan tampoco su producción de gran nivel con el objetivo de completar el catálogo de la consola de sobremesa de Sony. Así llegan títulos deportivos como Pro Evolution Soccer, Tony Hawk's Pro Skater 3 o las sagas de EA Sports: NHL 2002, Madden NFL 2002 o FIFA 2002. Los aficionados a los juegos de conducción celebran el lanzamiento de Gran Turismo 3 A-Spec o NASCAR Thunder 2002. Todos los géneros tienen cabida en Playstation 2 y su catálogo se complementa con éxitos de crítica y público como nuestro juego del año Grand Theft Auto III. No podemos dejar de mencionar los Final Fantasy X, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, el diferente y precioso ICO de Fumito Ueda, el gran Devil May Cry, Resident Evil: Code: Veronica X, Red Faction o Legacy of Kain: Soul Reaver 2. La lista es interminable y ahí es donde se forja el li-







derazgo de Playstation 2 en esta generación.

El mundo del PC sigue su progresión ajeno (¿o no tanto?) a la guerra de consolas. La capacidad gráfica de las nuevas tarjetas de video son el complemento perfecto para mejorar los first person shooter, así llegan títulos como Return to Castle Wolfenstein (secuela del juego que engendró el género), Clive Barkers Undying o Serious Sam: The First Encounter. Otras compañías desarrolladoras apuestan por la acción en tercera persona como Remedy Entertainment en su Max Payne, una excelente obra que ha llegado hasta nuestros días con un excelente envejecimiento.

El jugador de rol sigue teniendo al PC entre sus plataformas preferidas, las desarrolladoras llenan las estanterías de títulos de calidad desigual entre los que sobresalen algunos notables como Baldurs Gate II: Throne of Bhaal, Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, Diablo II: Lord of Destruction o el Gothic de Piranha Bytes, muy diferentes entre sí pero con una cosa en común: horas, horas y horas de diversión para todos los que los jugaron.

Los juegos deportivos también disputan su particular competición en PC: FIFA 2002, NHL Hockey 2002 o High Heat Major League Baseball 2002 son algunos de los destacados.

La estrategia es territorio acotado de los peceros, las incursiones del género en consolas no llegan a convencer a los jugadores y vuelven al PC a jugar todo tipos de juegos de estrategia, los RTS (Real Time Strategy) parece que se imponen con Command & Conquer Yuris Revenge, Stronghold, Shogun: Total War Warlord Edition, Star Wars: Galactic Bat-



El personaje: Peter Molyneux

Peter Molyneux nace en 1959 en la localidad de Guildford Surrey, Reino Unido. Es probablemente el diseñador de videojuegos más polémico del panorama actual , responsable de éxitos como Populous, Black & White, la serie Theme o la saga Fable, es también uno de los padres del "hype", esa versión moderna del "prometer hasta meter", que según muchos tanto daño está haciendo al mercado del videojuego.

La carrera de Peter Molyneux comienza en 1982 vendiendo disquetes para Atari y Commodore 64, el joven Peter incluye juegos en los discos con el objetivo de incrementar las ventas y así funda su primer título: The Entrepreneur, un simulador de empresas en formato texto. Molyneux publica él mismo el título, encargándose incluso de realizar las copias de un modo manual. Pone el juego a la venta anunciandolo en algunas revistas, pero no obtiene el resultado esperado al recibir solo el pedido de dos unidades (una leyenda asegura que una era de su madre) y Peter deja el mundo del videojuego para fundar Taurus Impact Systems, una compañía de bases de datos para empresas con un notable éxito.

Con los beneficios de su empresa de bases de datos y la compañía de Les Edgar, Molyneux funda Bullfrog Productions en 1987. Dos años depués lanzan al mercado el primer "simulador de dios": Populous, con una gran aceptación por parte de crítica y público, llegando a vender más de 4 millones de copias en todo el mundo. En 1990 tratan de repetir éxito con Powermonger, que no llega a los resultados de su primera gran obra, por lo que deciden tirar de secuela y en 1991 llega a las tiendas Populous II: Trials of the Olympian Gods. En 1994 produce (no programa) el gran Syndicate y solo un año después participa en dos nuevos títulos Theme Park y Magic Carpet.

En enero de 1995 Electronic Arts compra Bullfrog y Molyneux pasa a ser vicepresidente de la primera, dejando la programación de videojuegos para pasar a tareas directivas y de producción. Su último título en Bullfrog/EA es Dungeon Keeper, ya que en agosto de 1997 Peter deja su compañía para establecer un nuevo equipo de desarrollo, Lionhead Studios. Tras tres años de desarrollo costeados por el propio Molyneux, en 2001 ve la luz Black & White, el que para muchos es su mejor título. En 2006 Microsoft adquiere Lionhead studios dando a Molyneux el cargo de Director Creativo de Microsoft Studios.

Molyneux es miembro del Hall of Fame, oficial de la corona Británica y ha recibido la orden de Caballero de las Artes y las Letras del gobierno francés.

tlegrounds, Empire Earth, Emperor: Battle for Dune o Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Los títulos de estrategia por turnos resisten con grandes lanzamientos como Civilization III, Kohan: Immortal Sovereigns, Zeus: Master of Olympus o el Shattered Galaxy de Kru Interactive. Destaca en el género de la estrategia Black & White, la primera obra de Peter Molyneux tras dejar Bullfrog y fundar Lionhead Studios, se trata de un "simulador de dios", esto es, un juego en el que el devenir de una población depende de las decisiones que tomemos.

Los simuladores de todo tipo encuentran en el PC también su hueco, desde simuladores de vuelo como el clásico Flight Simulator 2002 o el IL-2 Sturmovik hasta simuladores de conducción como el F1 2001, NASCAR Racing 4 de Papyrus o el Colin McRae Rally 2.0. La simulación llega hasta niveles como el de simular la conducción de trenes en Train Simulator de Kuju Entertainment y publicado por la propia Microsoft o la "simulación" de manejo de enormes "mechs" en MechWarrior 4.

Se echa en falta en este año un género clave hasta este momento y que ya en años anteriores mostraba claros síntomas de agotamiento: la aventura gráfica, las desarrolladoras no han sabido evolucionar las fórmulas jugables y el género se ha estancado e incluso, como ya decíamos, agotado. Tendrán que pasar unos años hasta que las desarrolladoras vuelvan a apostar por un género que les proporcionó ingentes ingresos y reconocimiento

TEXTO: J.BARBERÁN

Gana gracias a SEGA y Games Tribune uno de los códigos que sorteamos este mes para descargar Sonic 4



3 códigos para playstation network



3 códigos para xbox live arcade

Descubre como participar en:
www.gamestribune.com


SONIC
THE HEDGEHOG
4
TM
EPISODE I

Hablamos con:
Alejandro Vargas

GoldenEye supuso la demostración de que los FPS podían tener su sitio en el panorama de las consolas. Más de 10 años después, Activision se ha propuesto recuperar uno de esos títulos que lo cambió todo. 007 GoldenEye llegará en Noviembre. Y en GTM tuvimos una charla con su PM para España

GTM -En pocas palabras: ¿Que es GoldenEye?

Es la renarración del mejor shooter de la historia, para nosotros era importante el poder acercar este título a los usuarios de Wii.

GTM -El GoldenEye original vendió mas de 6 millones de copias y revolucionó el genero en consolas. ¿Que esperáis comercialmente de este remake? ¿Que ofrece como novedades para el jugador en el modo historia?

Para nosotros es un reto y una responsabilidad el transportar a la actualidad un título que tiene tantos fans y que, realmente, marcó un hito dentro de la historia de los videojuegos. Nuestra intención es brindar a los usuarios de Wii un shooter a su altura, que realmente les satisfaga, y a aquellos que disfrutaron del anterior GoldenEye, queremos que vuelvan a experimentar uno de los mejores multiplayer que han existido.

Realmente, no hablamos de un remake, hablamos de una renarración de la historia. Encontraremos personajes del título de Nintendo 64, pero observaremos cómo han evolucionado durante estos años, veremos nuevas localizaciones, conoceremos nuevos detalles, relaciones entre los personajes y mucho más...

GTM -Uno de los apartados más novedosos de Goldeneye 007 era la reacción de los enemigos al disparar en distintas partes del cuerpo. ¿Que nos puedes contar respecto esta nueva entrega?

Se ha trabajado a nivel captura de movimientos de una manera que nunca se había visto en un título de Wii. El poder contar con el doble oficial de Daniel Craig para las películas, Ben Cooke para realizar estas sesiones ha sido un placer. Para que os hagáis una idea, se han realizado capturas hasta de las escenas de recarga de armas.

GTM -Ultimamente los "renacimientos" no han salido precisamente bien parados. Me imagino que como buen representante, me diras que esta vez no es asi. ¿Pero... puede ser así?

Realmente, estamos muy confiados en que GoldenEye va a ser un referente en Wii como lo fue en Nintendo64. Tenemos todos los ingredientes necesarios para ello, así que solo falta el voto de confianza del público una vez pruebe el juego.





GTM -GoldenEye es un producto sumamente apreciado por aquellos jugones de la vieja escuela. ¿Este "remake" está más dirigido a los que aun guardan ese gran sabor del original? O por el contrario, ¿hacia las nuevas generaciones de jugadores?

Nuestra intención es acercar el juego a todos ellos. Por un lado, los jugones que disfrutaron del título en Nintendo 64 encontrarán novedades narrativas y jugables en el título, y por otro lado, los nuevos jugadores, disfrutaran del que posiblemente sea el mejor shooter para Nintendo Wii.

GTM -Sorprende el cambio del actor que encarna a James Bond, ¿a qué se ha debido?

Estamos en el año 2010, por lo que Daniel Craig debe ser nuestro Bond. Al final, hemos intentado trasladar la historia de 1995 al 2010, y eso incluye al personaje de Bond entre otros.

GTM -Que hay de la localización?¿El juego llegará traducido?¿Podremos deleitarnos además con un doblaje a la altura del de starcraft 2?

Las voces han corrido a cargo de los dobladores oficiales de los actores en España, por lo que nos sumergiremos en la aventura de Bond como si estuviéramos en una película. La presentación final del producto a todos los niveles ha sido algo en lo que hemos puesto especial cuidado.

GTM -¿Como debemos entender el juego?¿Cómo un remake "nivel por nivel" del original?¿O es más bien una reinterpretación de la licencia desde otra perspectiva?

Hemos podido contar con Bruce Feirstein, el guionista oficial de varias películas de Bond, por lo que nuestra intención no era solamente presentar al público un remake, sino ofrecer un gran juego, que por supuesto tiene una gran historia detrás, y por la que sentimos gran respeto y admiración. Creo que estas dos cualidades han



sido indispensables para que GoldenEye haya obtenido un nivel de calidad y jugabilidad tan alto.

GTM -¿Sabeis si desde Rare han hecho declaraciones sobre este proyecto? Si es así, ¿te importaría comentárnoslas?

No tenemos noticias de declaración alguna por parte de Rare, de lo que si podemos estar seguros es de que se sentirán orgullosos de la continuación que hemos realizado de su éxito.

GTM -Personalmente, sobre el título que nos ocupa: ¿Cual es el apartado del que te sientes más orgulloso?

Es difícil destacar solo un aspecto, pero si he de elegir, para mí la historia original ha sido reinterpretada de una manera espectacular, y el segundo aspecto sería el aspecto gráfico del título, con el que hemos intentado exprimir la potencia de Nintendo Wii.

GTM -En lo que respecta a la banda sonora, ¿podremos oir "arranges" de los temas del juego original? ¿o toda ella se ha compuesto desde cero?

Eurocom ha contado con un departamento totalmente volcado en este aspecto, queriendo llevar a la actualidad los formatos musicales de 1995. Encontraremos sorpresas, como el tema que escucharemos en la discoteca de Barcelona que pertenece a DJ Hero 2 y alguna más que os tenemos preparada...

GTM -Supongo que el juego entero estará cargado de guiños a la franquicia Bond. ¿Podrías comentarnos uno, en exclusiva para los lectores de GTM?

Por poner un ejemplo, Zukovsky, el agente de la KGB se ha convertido en el típico ruso multimillonario con tanto dinero que compra equipos de futbol. Os esperan muchas sorpresas.

GTM -El juego se venderá junto a un mando clásico en una de sus ediciones. No obstante, el control de Wii ofrece una experiencia de juego novedosa y satisfactoria. ¿Puedes darnos tus impresiones sobre ambos tipos de control?

Uno de los objetivos del título era conseguir una alta compatibilidad a la hora de seleccionar como jugarlo, y más estando en una plataforma como Wii, que brinda a los jugadores



mayor variedad. Cada jugador podrá seleccionar su control, Wiimote, Mando Clásico, Wii zapper... nuestra intención es que todo jugador se encuentre cómodo siendo Bond.

GTM -¿Por que esta decision de adoptar un modo de juego clásico? Cuando se presentó Wii, muchos vieron en el Wii-mote el hardware ideal para programar shooters en consolas. ¿Han cambiado tanto las tornas?

Creemos que los jugadores buscan un shooter que esté basado en reglas básicas de confrontación por lo que es eso lo que hemos buscado.

GTM -¿Va hacer uso del Wii Motion Plus?

Sí. Los jugadores podrán seleccionar el tipo de mando que deseen utilizar para jugar a GoldenEye.

GTM -Activision es una compañía que generalmente lanza sus títulos para todas las plataformas ¿no ha sido posible versionarlo para Xbox y PS3?

Nos hemos centrado en los jugadores de Wii, ya que pensamos que es una consola en la que había que cubrir un nicho importante y que los jugadores demandaban

GTM -Uno de los mayores handicaps de Wii con respecto a las otras dos plataformas de sobremesa es su casi testimonial comunidad online. ¿GoldenEye puede ser el punto de inflexión?

Queremos establecer un nuevo estándar en cuánto a jugabilidad online en esta plataforma, y para ello hemos puesto todo de nuestra parte.

GTM -¿Que novedades vamos a encontrar en el modo multijugador?

El modo multijugador es fiel a la anterior versión y por lo que este título se ha convertido en un clásico.

GTM - ¿Activision tiene en mente rescatar alguna otra joya del baul de los recuerdos?

De momento GoldenEye es la joya en la que nos centramos.

GTM -Para acabar, las cinco palabras magicas que van a hacer que vayamos como locos a por él.

Diversión, amigos, recuerdos, acción y calidad ■


GAMEFEST
Feria de Videojuegos 2010



Especial GameFest 2010

Ha nacido con el objetivo de consolidarse como la feria más importante de videojuegos del suroeste de Europa. La propuesta estaba clara. Las cartas sobre la mesa. El Juan Carlos I hasta la bandera. Y la gente ha respondido. El tiempo dirá si hay espacio para este tipo de eventos en el macrosaturado panorama internacional al que las compañías deben hacer frente

Con más de 30.000 asistentes como público y otros 500 como medios especializados, Gamefest se ha convertido, de mano de la cadena de tiendas GAME, en la feria de referencia en territorio Español. Si bien la feria ha estado diseñada desde un principio como una llamada al consumismo del público asistente de cara a esta campaña navideña, las distribuidoras de videojuegos han echado el resto para que GAMEFEST no sea únicamente un acto comercial, sino una feria realmente atrayente para el público, en la cual probar todos los lanzamientos que vendrán en la próxima campaña navideña, así como en los primeros meses de 2011.

Como no podía ser de otro modo, Games Tribune ha estado en Madrid para probar todos los juegos de la feria, o al menos los que nos han dejado. Superando pruebas de más de 2 horas de colas para probar el nuevo The Legend of Zelda en el Stand de Nintendo, o las casi dos horas que había que aguantar para probar Virtua Tennis 4 con Move y 3D Estereoscópico. Y es que, lejos de diferenciar entre prensa y público, el objetico de la feria era mostrar a todos los jugadores que estuviesen dispuestos, los videojuegos que tendrán disponibles en Navidad.

GameFest supuso todo un éxito de asistencia. Las entradas se agotaron para los tres días

Nada mas entrar al recinto ferial de Madrid en el que se celebraba la Gamefest, nos encontrábamos con el stand de Game, el cual ha estado abarrotado durante toda la feria, sin lugar a dudas a Game le ha salido el negocio redondo. Sin olvidar los que supone publicitariamente un evento de esta magnitud para una cadena de tiendas como Game. Solamente podemos poner un pero a Game en la organización del evento, el escaso soporte mostrado a la prensa.

A la izquierda nos encontrábamos con uno de los stand mas espectaculares de Gamefest, el stand de Sony. En él destacaba especialmente el flamante Gran Turismo 5, el cual podíamos disfrutar en espectaculares recreaciones que nos hicieron sentir como auténticos pilotos. Sin lugar a dudas uno de los mejores juegos de la feria. También pudimos

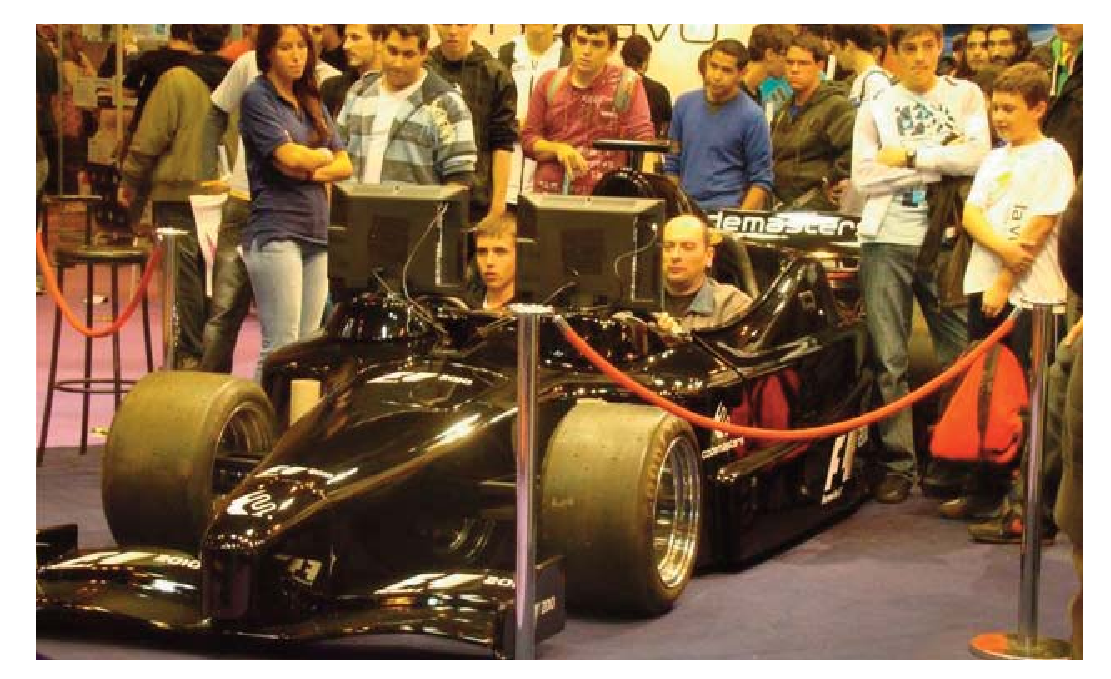
Datos GameFest 2010

Lugar de celebración: Madrid, España

Número de asistentes: 30.000

Evento organizado por la cadena de tiendas GAME. Primera edición. Contó con las principales compañías

Fechas de celebración: del 8 al 10 de Octubre



probar pequeñas demos de Kill Zone 3 3D, Motorstorm Pacific Rift 3D, así como los juegos que primero nos permitirán disfrutar de PS MOVE, como son Virtua Tennis 4 3D, Time Crisis Razing Storm, Sports Champions, SingStar Dance, EyePet Move Edition, Kung Fu Rider, Resident Evil 5 Gold o Heavy Rain Move Edition.

En la parte derecha nos encontrábamos con el stand de Sega, en el que se podía encontrar una gran estatua de Sonic, así como un Sonic humanoide con el que hacerse fotos.

Sin duda Sonic era el protagonista del stand, con Sonic Colours como principal atracción, el cual nos dejó buenas sensaciones, tanto técnica, como jugablemente, no obstante solo se podía disfrutar de dos niveles. Sonic Free Riders también llamó nuestra atención y es que Kinect le sienta como anillo al dedo al juego de carreras de Sega. En el stand también podían disfrutarse otros juegos ya a la venta como son, Sonic & Sega All Star Racing o Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno.

En la parte de atrás del Stand de Sega se encontraba otro de los grandes protagonistas de la feria, no es otro que Vanquish, el nuevo juego de Platinum Games. Si bien es uno de los primeros shooters de Shinji Mikami, las impresiones no pudieron ser mejores, doblado al castellano, técnicamente indiscutible, espectacular y con ese toque de maestría de los grandes genios de la industria. A la sombra de Vanquish, encontrábamos Conduit 2, el cual se presentaba en un prematuro estado de producción, mostrado un acabado gráfico inferior a la primera entrega, Sogun 2: Total War y Football Manager 2011.

Adentrándonos en el pabellón, nos encontramos en el stand de Microsoft, repleto de impresionantes azafatas promocionando todo tipo de juegos para Kinect. Encontramos juegos deportivos con Kinect Sports, el baile lo ponía Dance Central, mientras que Kinect Adventures! fue uno de los mas reclamados por el público masculino que buscaba probar Kinect. El equipo Noble de Halo Reach representado por cuatro recreaciones a tamaño real era el encargado de impresionar a todos los jugadores que pasaban por allí. También era posible jugar a juegos ya a la venta como Dead Rising 2 o Forza 3. A destacar la presencia de Steve Ballmer, director ejecu-

Las colas fueron una constante. En muchos casos superaban las dos horas de espera para probar los títulos. Demasiado lento para un acto que debe convertirse en algo mucho más dinámico

tivo de Microsoft, el cual acudió a GAMEFEST el Viernes por la tarde, sin duda una de las estrellas de la feria.

A la izquierda de Microsoft encontrábamos el stand de EA. En él había dos protagonistas indiscutibles. Need for Speed Hot Pursuit, el cual resultaba impresiónate de jugar y dejó patente el buen trabajo de Criterion Games bajo la licencia NFS. Destacar en este stand un Lamborghini Gallardo maqueado como si se tratase de un coche de policía de Hot Pursuit, el cual estaba ferozmente vigilado por dos sexis policías que hicieron las delicias del público asistente. El otro juego a destacar de EA fue sin duda Fifa 2011, el cual desistimos de probar debido a la gran cantidad de fans presentes en el stand, los cuales custodiaban las numerosas máquinas como si les fuese la vida en ello. En este stand estaban también presentes los Sims 3, NBA Elite 11, EA SPORTS Active 2, Medal of Honor, Dead Space 2 o Dragon Age Origins 2 entre otros.

Junto a EA se encontraba Warner Bros, en cuyo stand destacaba especialmente un biplaza de formula 1 en el que era posible disfrutar del juego F1 2010, sin duda uno de los mayores reclamos de la feria.

Colindante con WB encontrábamos el stand de Digital Bros, en el que Gothic 4 y BlazBlue: Continuum Shift eran el centro de atención, juegos que contaron en todo momento con gran cantidad de público.

En la parte central de la feria se encontraban ubicados 2K Games y Koch Media, el primero mostraba el espectacular NBA 2K11 en la parte superior de un autobús decorado con imágenes de Michael Jordan, imagen del juego en su versión 2011. Koch Media por su parte disponía de Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds como juego estrella de su Stand, no fueron pocos los asistentes que permanecieron durante horas disfrutando del nuevo Beat´em up de Capcom, quedando en segundo plano juegos ya a la venta como Kane & Lynch 2 o Dead Rising 2.



En el extremo derecho de la feria, se encontraba Konami. Castlevania fue sin duda el gran reclamo de los aficionados, las impresiones que nos dejó el juego no pudieron ser mejores, mezclando un sistema de juego similar al marcado por God of War pero con multitud de detalles procedentes de la reconocida saga de Konami hicieron las delicias del público más entendido. Tenemos que reconocer que el Mercury Steam ha realizado un gran trabajo, siendo uno de los proyectos mas importantes, sino el que más, de todos los producidos por

El stand de SEGA contó con una alta masificación. La razón es simple: Vanquish



la industria española del videojuego a lo largo de su historia. En el stand de Konami pudimos disfrutar también del comienzo de la liga PES 2011 así como de la presencia de la guapísima reportera de Se lo que Hicisteis Cristina Pedroche, imagen promocional de PES 2011.

Poco mas atrás se encontraba THQ, La cual se centró en presentar Red Faction Armagedon y Homefront. El primero nos dejó con la boca abierta por las posibilidades que atesora el protagonista, mientras que el segundo no nos impactó tanto, tendremos que esperar a ver el resultado final. Mostraron los juegos multiplataforma Megamind y WWE Smackdown vs Raw 2011. Finalmente, no podemos olvidarnos de Udraw gametablet, un accesorio en forma de tableta táctil para Wii, que nos permitirá plasma nuestros dibujos en la sobremesa de Nintendo.

Tras THQ se encontraba Namco Bandai, Enslaved: Oddysey to the West y Fallout New Vegas presentaban los stand mas trabajados, siendo New Vegas el que mejores expectativas nos produjo por su estética desenfadada, sin embargo fueron Dragon Ball Raging Blast 2 y Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2 los que mayor cantidad de público atrajeron, el aspecto de ambos juegos están en la línea de sus entregas anteriores, aunque prometen ampliar la duración y pulir pequeños detalles que no terminaron de convencer en anteriores entregas. Destinados a un público menos experimentado encontrábamos Disney Sing it! Y Gru mi Villano favorito.

Llegando a la parte final de la feria encontrábamos a Ubisoft, la cual disponía de uno de los stands más grandes e impresionantes de la feria. Assassin´s Creed La Hermandad estuvo rodeado de jugones en todo momento, dejando muy buenas impresiones y prometiendo un online cooperativo sin precedentes en los juegos de acción actuales. Ubisoft tampoco escatimó en la presentación de Just Dance 2, donde un grupo de bailarines profesionales presentó el juego de un modo realmente efectista. Raving Rabbids Regreso al Pasado produjo que todos los asistentes a la presentación del juego se llevasen un rabbid a casa, aunque en lo referente al juego no parece diferenciarse en exceso a las entregas anteriores. Presentaciones mas modestas y menos solicitadas tuvieron Your Shape fiteness y Michael Jackson: The Experience, donde las azafatas pusieron todo de su parte para que el público se interesase en los juegos.

Nintendo por su parte se encontraba en la parte final de la feria. Disponía de varios stand, lo que producía que el espacio disponible para Nintendo fuese uno de los más amplios. La compañía nipona dispuso de dos stands dedicados a la realización de anuncios de Super Mario, mientras que en el resto se podía jugar a los principales juegos de la compañía de Kyoto. Los juegos más importantes que mostró Nintendo fueron:

The Legend of Zelda: Skyward Swords el cual presentaba hasta dos horas de colas y nos dejó muy buenas impresiones, tanto jugables como graficas. Respondiendo el control a la perfección y consiguiendo con un apartado gráfico mezcla de twilight Princess y Wind Waker, pero manteniendo un diseño de per-

sonajes y entornos muy cercano a Ocarina of Time un resultado realmente bueno. Donkey Kong Country Returns con una estilo similar a los clásicos de Super Nintendo, pero con gráficos 2,5D. Goldeneye 007, el remake del aclamado juego de Nintendo 64, personalmente no terminó de convencerme, pero que si superó las expectativas de la gran mayoría del público. Y Disney Epic Mickey, que con su innovador sistema de pinta o borra para avanzar en la historia, se adapta a la perfección a las posibilidades que brinda Wii.

En Nintendo DS destacaba especialmente Golden Sun: Dark Dawnm, el cual lamentablemente no tuve la posibilidad de probar. En el stand de Nintendo también encontrábamos juegos que hacia meses que estaban a la venta como New Super Mario Bros. Wii, Super Mario Galaxy 2, WiiSports Resort, WiiFit Plus o Mario Kart DS entre otros.

Finalmente reseñar la presencia de Retro Madrid en la feria, los cuales, pusieron a disposición de los asistentes un museo de videoconsolas antiguas y de la zona Gamelab, recinto donde se realizaron las conferencias de GAMEFEST.

GameFest ha superado las espectativas de los más agoreros, que veían en ella un evento macrocomercial. El éxito de esta primera edición puede ser la primera piedra de otras venideras

Conclusiones:

Es de agradecer que las compañías realicen un esfuerzo por mostrar sus productos al público y mas del modo que lo han hecho, volcándose completamente y presentando stands difícilmente superables para una primera edición de Gamefest. La feria ha superado las expectativas convirtiéndose en un evento a tener en cuenta dentro del panorama nacional y los buenos resultados obtenidos, junto con la gran afluencia de público y prensa auguran que la feria se repetirá en años posteriores.

Como contrapunto, reseñar algunas ausencias que esperábamos encontrar y que finalmente no estuvieron, como son Activision, Nintendo 3DS, Sonic 4, Rayman Origins, etc. Así como el escaso soporte para prensa proporcionado por los organizadores y que fue subsanado por el gran trabajo de los responsables de prensa de la mayoría de las distribuidoras. Son cuestiones sin importancia y que a buen seguro se solventarán en posteriores ediciones de Gamefest, futuros eventos donde a buen seguro estará Games Tribune.

TEXTO: R. GARCÍA



Fíjate si somos cultura...



Que ya tenemos gafapastas en los videojuegos. Sé que soy un pesado, sí, lo sé, además puedo llegar a ser una persona muy odiada si me lo planteo. Soy un pesado porque retomo el tema que yo mismo toqué en el número de Mayo: La cultura. Además seré odiado porque mi opinión de hoy va a ser polémica entre mucha gente

Qué bonita es la cultura, nos hace mejor, más humanos, más "cool". Toda aquello que envuelve la cultura es maravilloso: pintura, cine, arquitectura, música, arte en general... disfrutamos con ello y somos críticos con ella cuando no nos gusta algo.

Dentro de mundo cultural se puede encontrar un tipo de personaje llamado el "Gafapasta", aquel animal que se dedica a sacar "arte" de un trozo sucio de sábana y se dedica a machacar todo lo que huela a mundano, ordinario, haya una industria establecida detrás o sencillamente le guste a la mayoría. Que alguien opine así no sería problema si no fuese por ese sentimiento de desprecio, el esnobismo y el ser "alternativo" o "cool" porque sí.

Ese personaje ha llegado al mundo del videojuego, ya lo tenemos aquí, lo he visto claro con dos juegos; uno elevado hasta las alturas, los dioses del Olimpo juegan con él cada vez que quieren contemplar belleza y otro hundido en la miseria, en el cenagal, dejándolo como un juego proscrito.

Alan Wake fue un juego que me compré con la ilusión de un niño. Fui a la tienda con el dinero ahorrado en mi cerdito y salí de ella con lo que yo creía era una obra de arte bajo el brazo. Era de "Remedy, los creadores de Max Payne" ¿Qué podía fallar?. Sin embargo ya en casa, cuanto más los jugaba menos me gustaba. Hablaba con otras personas y ellas me decían que no que era muy bueno "que tenía una historia muy buena". Le seguí dando un voto de confianza y tras acabarlo me pareció un juego aceptable sin más. Según pasaban los días, el poso dejado por él se iba amargando. El punto de inflexión definitivo fue el primer contenido descargable, que tras ver el final entendí que el juego era una auténtica tomadura de pelo.

Dentro de mundo cultural se puede encontrar un tipo de personaje llamado el "Gafapasta", aquel animal que se dedica a sacar "arte" de un trozo sucio de sábana

Alan Wake falla en muchos aspectos en los que tiene que brillar un juego, tanto técnicos como jugables, entre ellos los controles en los saltos, las fases nocturnas pasilleras del punto A al punto B con el único cometido de eliminar enemigos, la repetición constante



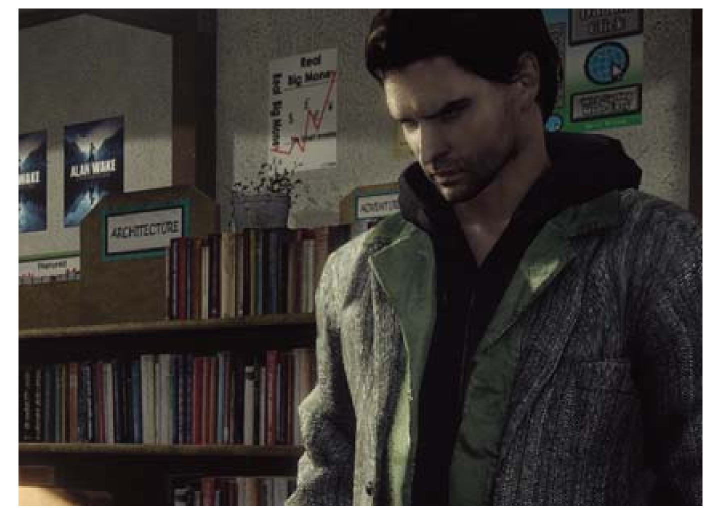
de la formula linterna-disparo, nula existencia de puzles, gráficos muy atrasados con una pésima expresión facial, enemigos repetitivos y sin carisma alguno, falta de enemigo finales o "retos" en cada capítulo, una banda sonora que pasa desapercibida....

Alan Wake tiene una historia "muy buena" o por lo menos atípica dentro del mundo de los videojuegos, eso si lo vemos desde un punto de vista literario y siempre que nos gusten las novelas de Stephen King, autor nombrado más de una vez durante el desarrollo. Es innegable que no es una historia del tipo que podemos ver, contiendo giros argumentales interesantes y personalidades curiosas .

Podría llenar páginas, literalmente, sobre porque me parece un juego malo pero sin embargo diré el factor clave para mí. Hablar sobre si un videojuego es divertido o no está fuera de mis conocimientos pero puedo afirmar que Alan Wake no propone nada que sea interesante a excepción de llegar al final de la historia y desembrollar el lío mental de Alan y eso dice muy poco a favor.

Por el otro lado tenemos a un juego denostado como Alone in the Dark con una historia mala con todos los clichés de una película de de producción Hollywoodiense: un protagonista duro pero con corazón, un personaje femenino (que aparece porque sí) del cual surge una historia de amor (sin venir a colación), giros argumentales de auténtica risa....Alone in the Dark también falla en muchas cosas jugable debido a que le falta unos meses de testeo, como se denota en el particular control y contiene bugs que a veces pueden llegar a desesperar.

Sin Embargo Alone in the Dark tiene un par de elementos brillantes relacionados con el campo de los videojuegos. El juego contiene uno de los mejores inventarios que he visto en años al ofrecernos una libertad de creación de artículos pocas veces vista, que juntamente con el magnífico motor físico nos da la posibilidad de tomar muchas decisiones interesantes a la hora de encarar un reto. El otro elemento ha sido el ritmo de juego



y la variedad de situaciones que ofrece de inicio a fin recordándome en ese aspecto a Resident Evil 4, incluyendo en el desarrollo la exploración libre de Central Park.

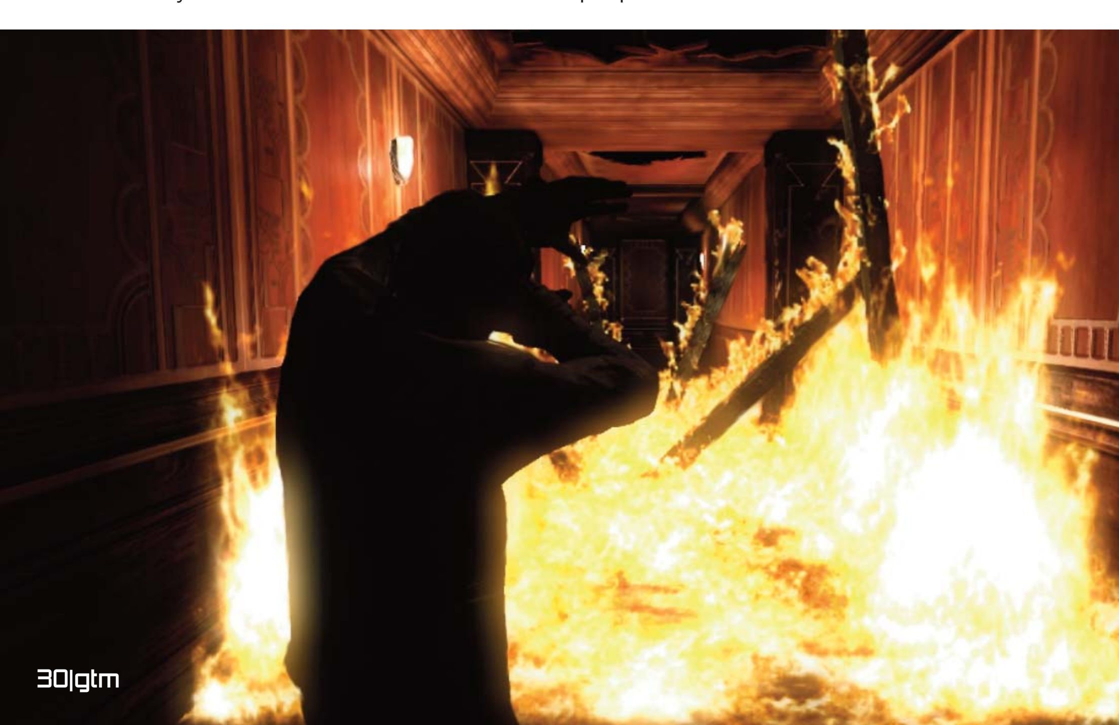
Cómo hemos visto, los dos juegos distan mucho de ser perfectos uno lastrado por una Jugabilidad monótona hasta la desesperación y unas mecánicas básicas que podemos contar con los dedos de una mano, y el otro lastrado por un control duro, algunos bugs y una historia del montón de las que vemos en cualquier cine comercial. El trato dado por parte de la crítica ha sido totalmente opuesto ya que Alan Wake tiene un 83 sobre 100 en Metacrític y Alone in the Dark tiene un 58 sobre 100 en su versión para la máquina de Microsoft. Ni Alan Wake es tan bueno, ni Alone in the Dark es tan malo. La única explicación que encuentro a tan discriminatorio trato es al comentado "Gafapastismo" que se puede heredar de otros géneros como el cine.

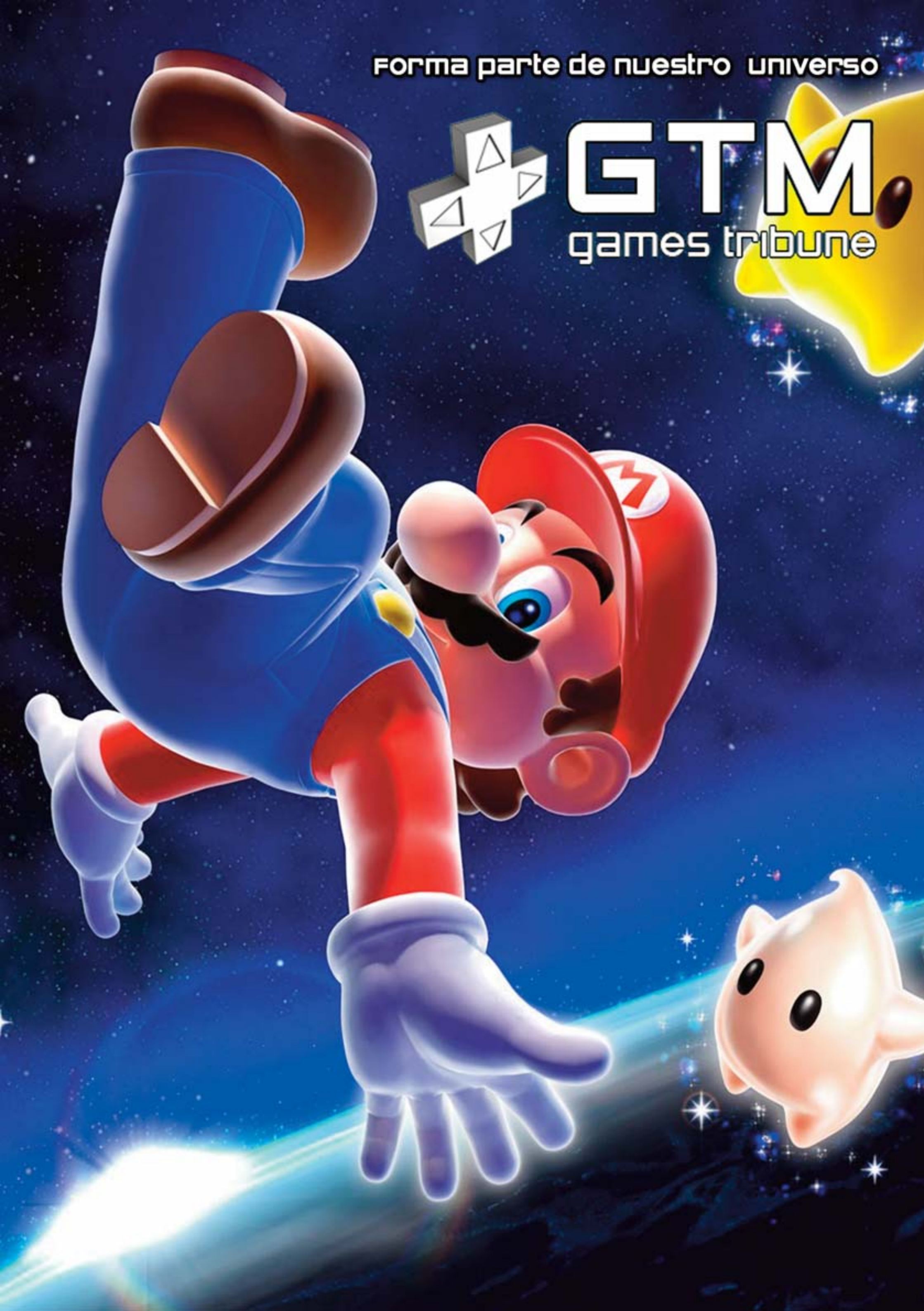
Imaginemos que un director de nombre impronunciable y de un país perdido se rueda a sí mismo caminando por la calle desnudo, pisando cristales y comiendo plátanos a ritmo de chachachá . Automáticamente saldrá quien lo tachará de obra maestra

Compararé la situación de Alan Wake y de Alone in the Dark con las siguiente situaciones cinéfilas. Imaginemos que un director de nombre impronunciable y de un país perdido se rueda a si mismo caminando por la calle desnudo, pisando cristales y comiendo plátanos a ritmo de chachachá , automáticamente habrá gente que tachará eso de una obra maestra solo porque te hace ser mas "cool". Pobre del que diga que no le gusta porque le tratarán de inculto o insensible por no entender las implicaciones metafísicas de que esté comiendo un plátano. Por otro lado tenemos la película de Hollywood que aunque no es una obra de arte entretiene. Esa película será tachada por muchos críticos como pura bazofia, sin embargo al verla en el cine comprobaremos que el dinero ha sido bien invertido y que nos vamos a nuestras casa con una buena sensación en el cuerpo.

Después de lo expuesto me siento tranquilo y a la vez asustado, tranquilo porque nuestra afición se va normalizando y asustado porque cada vez queda menos para que tengamos a un Almodóvar en el panorama del videojuego.

TEXTO:
Josep Martínez
(YUSEP)





forma parte de nuestro universo
GTM
games tribune



GTM Opina...

De bien nacido es ser agradecido



Gonzalo Mauleón
Coordinador de Games Tribune

Ya pasó el GameFest. No confundir con aquella extinta feria que solía celebrar Microsoft años ha. Ésta toma el relevo del nombre, aunque no del contenido. Con visos mal propagandísticos de consolodirse como la mayor feria de videojuegos del sudeste de Europa. Y puede que algun día Madrid (o Barcelona, Bilbao, Sevilla...) logren tener esa feria que los desarrolladores y distribuidoras marcan en rojo en su libro de ruta del año (E3, GamesCon, TGS...). Pero no con esta dirección.

Si algo tengo que agradecer, como amante de los videojuegos, es el esfuerzo desempeñado por la cadena Game, de intentar crear una macroferia con mi hobby por estandarte. Pero no nos engañemos. Lo que vimos en el Juan Carlos I no es una feria. Ni tiene mimbres de serlo algun día. No al menos tal y como está concebida.

Las cifras de asistencia son abrumadoras. Y es un buen termómetro para medir que en otro contexto, una feria de esas que nos hartamos de referenciar allende las fronteras, puede tener cabida en nuestro país. La GameConvention cerró sus puertas con 250.000 visitantes. El TGS con más de 230.00. Y Madrid lo ha hecho con 30.000 a sus espaldas. Cifras que aparentemente quedan muy lejos de aquellas. Pero paradójicamente sirven para apuntalar el argumento de que en esta piel de toro puede tener cabida y respuesta una feria en condiciones. ¿No somos ya cultura? Pues hagamos bandera de esto, que aquí hay madera y ganas para hacer algo en condiciones.

Pero para ello hay que cambiar la dinámica. Y sobre todo la jerarquía. Game, una cadena con claras intenciones comerciales, ha puesto la primera capa del camino. Ahora lo justo sería que ese testigo lo recogieran otros. Ya hemos visto el lado puramente comercial de este mundo. Ahora por favor, yo al menos quiero ver el lado industrial. Las distribuidoras españolas han dado el callo y han respondido. Algunas más que otras, y a toro pasado puede que en Activision aún se estén tirando de los pelos ante la oportunidad perdida de haber mostrado en movimiento las bondades de Black Ops!

Pero para convertirse en el próximo Madrid Games Convention Show es necesario desligarse. Que alguien, quien sea, da igual si es un ente público o privado, tome el mando y decida poner a Madrid (u otra) en el mapa. Los videojuegos es un bien de consumo masivo. ¿No hay macrofestivales musicales en esta tierra? ¿No hay festivales de cine de renombre internacional? ¿Es que a nadie se la ha pasado por la cabeza que tal vez aquí, a corto plazo, puede ser una oportunidad magnífica de crear una feria a gran escala y repercusión mundial? Sólo hay que dar un pequeño paso más de lo que ya hemos conseguido este mes. Y puede que con la perspectiva del tiempo, dentro de unos años nos asole la pregunta: ¿Por qué demonios no hicimos esto antes? Que alguien lo haga, y ya nos encargaremos nosotros de que lo que allí se anuncie, acabe llegando a los lugares más recónditos de este planeta.



Un batiburrillo de asuntos gamers



Hace unos pocos días salió publicado en el Diario La Nación, uno de los más respetables y populares de la República Argentina, un artículo sobre la industria de los video juegos. Dicha nota rezaba sobre la existencia de 65 empresas criollas que desarrollan productos para todo el mundo

UNO: La industria argenta on the top

Así, tal parece que después de reiteradas crisis económicas y ninguneos del mainstream más conservador, las empresas desarrolladoras de video juegos argentinas figuran entre las más destacadas del planeta: el ejemplo más claro es el de FIFA 2010, uno de los games más vendidos del año, desarrollado en gran parte por cerebros argentinos. Efectivamente, leyó bien: el mismísimo FIFA 2010, como así también muchos otros de la Sony PlayStation 3 y la Nintendo Wii, tuvo como uno de los developers más importantes a Globant (chequeen el about us en www.globant.com, no tiene desperdicio).

Como ya lo hemos tratado en estas mismas páginas, y si bien la cifra de 65 empresas parece notable (de hecho, es sumamente festejable), hay una realidad: se trabaja casi siempre para el AAA de Europa y los Estados Unidos y poco, muy poco, para el mercado interno –salvo, por supuesto, pequeñas aplicaciones o apps concretas para redes sociales-. De cualquier forma, conforme exista trabajo, se genera una conciencia positiva en el mercado global de los video games: lo dicho, el capital intelectual sudamericano es cada vez más ponderado y requerido en el mundo. Bien, muy bien.

DOS: ¿Alguien dijo periodismo?

Trabajar en periodismo te lleva a lugares atípicos, casi siempre maravillosos, a veces extraños, pero siempre -cuanto menos- atractivos. Escribir sobre drogas para una conocida revista española, ponerme cahierista con algún bodrio cinematográfico local, reclamar el pago de una nota porque el banco que emitió el cheque no existe en mi país, reseñar algún libro para ignoto blog, armar el catálogo de un conocido festival de terror, colaborar con alguna revista de oposición ideológica a la de uno sólo para pagar la renta a fin de mes, o escribir a todo trapo, con mucha honra y placer, sobre cine 3D para otrora una de las mejor publicaciones en video juegos de toda Sudamérica: [i]rrompibles. De esta forma, seguramente para mitad de Diciembre, la desaparecida revista (pero nunca perecida) dedicará un especial –como los buenos viejos tiempos, como la coyuntura merece- a lo mejor del año: El libro de oro de [i]rrompibles 2010. Sí, lo que usted acaba de leer es una tremenda y descarada publi-



cidad. Hágame caso y aprenda: ni bien salga, ¡cómprelo y disfrute de la mirada gamer sudamericana por doquier! ¡Sepa que hay mucho más de qué informarse que en los medios tradicionales!

TRES: Odiosa bitácora cotidiana

Un amigo, de salario estándar, autodefinido de "mente abierta" (léase: "vanguardista", e importantes son sus comillas) y con ganas de gastar unos morlacos en ocio, me preguntaba qué consola le convenía comprar según su perfil. Después de mucho dudar –y es que comprar una consola por estos lares es toda una inversión- nos pusimos a la caza de la consola perfecta (según el bolsillo y el profile, claro está). Después de recorrer inconmensurablemente la calle, consultar y lidiar con especialistas (ajám, esos nerds que trabajan en las tiendas son "especialistas garantizados"), navegar en sites de compra & venta online (y hasta, incluso, comprar y cancelar esa misma compra posteriormente por creerla inapropiada), histeriquear con alguna que otra plataforma avant garde como quien intenta seducir a una sofisticada mujer que no le convence del todo, supe leer entre líneas, iluminar esa confusa oscuridad y escuchar la siguiente frase: "es que a mí me gustan los juegos más bien simples, elementales, como para niños". ¡Dios! Era tan obvio. Por un momento lo odié y supe que, como en la mayoría de las veces, la opción más primaria es siempre la correcta. Le sugerí con desidia comprarse una Nintendo Wii y... todos contentos. Él con su flamante consola y yo... bueno, todos contentos menos yo, que caminé muchísimo y me han salido evitables ampollas de agua, que soy una especie de Grinch de mente cerrada (ergo, fundamentalista de Sony), fanático de su PlayStation y proselitista de los "juegos complejos, como para adultos". La próxima, dejando dudas cartesianas y yendo más a lo instintivo, ya saben que la opción más clara es la que sirve y, también, sepan a quién no tienen que preguntarle a menos que quieran una PlayStation 3, mi favorita. He dicho.

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi



así funcionan las 3D sin gafas



Así funcionan las 3D sin gafas

La visualización 3D de videojuegos es una característica que abre una puerta hacia nuevas experiencias dentro de nuestro medio de ocio favorito. Pero si hasta ahora nos veíamos obligados a usar gafas para poder disfrutarlo, ¿cómo se las ha ingeniado Nintendo para crear efecto de profundidad en la pantalla de 3DS?



Cuando las cosas van bien, en casa de Nintendo gusta probar cosas nuevas. El invento de Wii les ha salido bordado: un sistema de control que llamó la atención de jugadores frecuentes, pero también de aquellos que no habían tocado una consola en su vida. Todos tenían curiosidad de experimentar su nueva forma de juego. La jugada salió perfecta y la máquina de hacer billetes verdes está que echa humo en casa de Miyamoto y compañía. Parece que con Nintendo 3DS se está repitiendo la historia. La compañía arriesga de nuevo consiguiendo que su portátil sea el centro de atención de medio internet. Y todo gracias a su pantalla 3D mágica, pantalla de la que vamos a hablaros hoy.

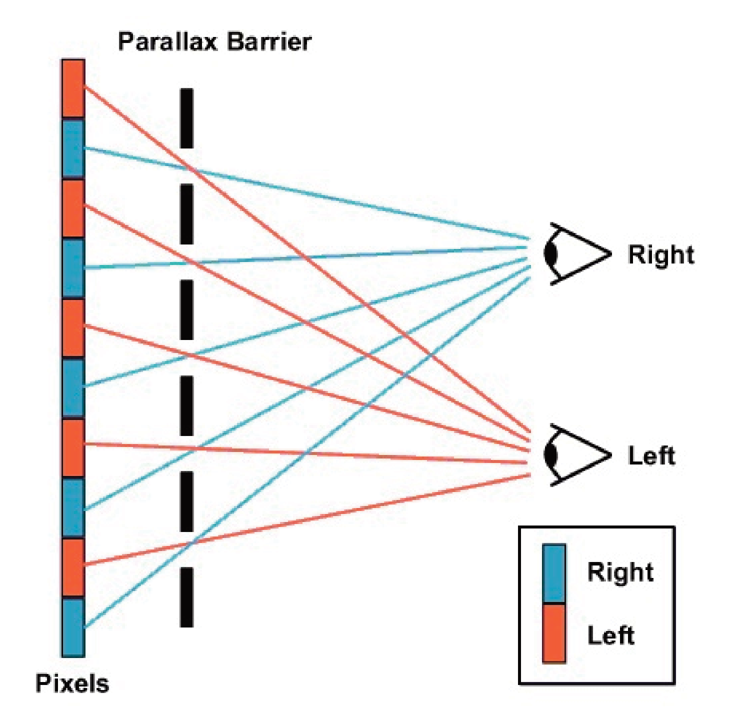
El principio de funcionamiento de la pantalla de Nintendo 3DS es realmente sencillo, pero tiene inconvenientes que impiden llevarlo a los televisores

Recordando las nociones de la visión 3D

Como es un tema que ya hemos tocado alguna vez en Games Tribune intentaré ser breve. Si en la vida real somos capaces de percibir la profundidad es gracias a nuestros dos ojos. Cada uno de ellos capta una imagen totalmente plana, en dos dimensiones, pero desde una posición y con un ángulo distinto. Ambas imágenes son procesadas por nuestro cerebro permitiéndonos lo que vulgarmente llamamos ver en 3D. También hemos hablado de cómo conseguimos crear esta sensación mediante el uso de gafas, tema del que podéis saber más en nuestro número 19 o en nuestro blog.

La tecnología parallax barrier

No, no es magia. De hecho, el principio de funcionamiento de la pantalla de 3DS es realmente sencillo. Podemos diferenciar 2 elementos principales para con-



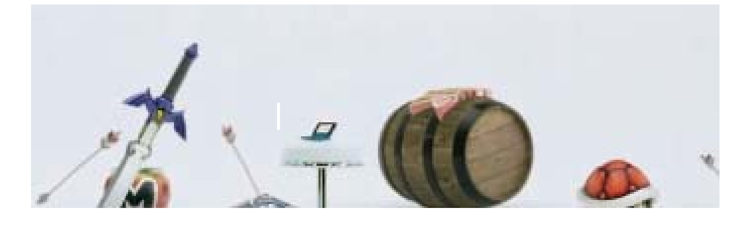
seguir el efecto: La pantalla tradicional y las barras de paralelaje. Como en toda pantalla, ésta está dividida horizontal y verticalmente en píxeles. Imaginad que dividimos la pantalla en líneas verticales de píxeles, y que mostramos fila si fila no la imagen para uno de los ojos. La imagen para el otro ojo la mostramos en los píxeles restantes, quedando las dos imágenes intercaladas por filas verticales.

Delante de esta pantalla están las barras de paralelaje. Se trata de un conjunto de barras colocadas estratégicamente que consiguen que, si nos colocamos perpendiculares a la pantalla, tapan los píxeles que no debe ver cada ojo, viendo sólo los que les corresponde. En la imagen podemos ver que es mucho más sencillo de lo que parece.

Gracias a las barras de paralelaje colocadas frente a la pantalla cada ojo recibe sólo la imagen correspondiente

Inconvenientes

Así es como podremos disfrutar de unas maravillosas y caras 3D en la Nintento 3DS. Aunque el precio es sólo el primero de los inconvenientes de la tecnología. El tener una pantalla que debe



tener una densidad de píxeles superior (el doble) al de una pantalla tradicional en el mismo espacio, claramente aumenta su precio. Pero posiblemente no tanto como Nintendo nos está haciendo creer.

Otro claro inconveniente de esta tecnología es el ángulo de visión. Para poder percibir correctamente las 3D nos vemos obligados a colocarnos justo delante de la pantalla, motivo por el que sigue sin ser una tecnología viable en los televisores de nuestro salón.

Ya dentro de las 3D en general, tener una pantalla 3D obliga a generar 2 imágenes, una para cada ojo, y esto es más costoso a nivel computacional. Por último, como cualquier método artificial de visualización 3D, éste produce fatiga a los ojos. En este aspecto es muy acertado el regulador de profundidad de la consola e incluso la opción de jugar en 2D.

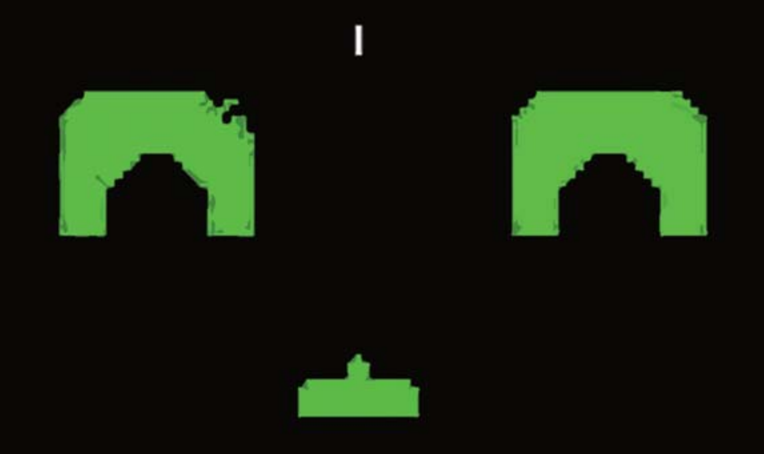
¿Quieres más? Marzo del 2011

En apenas medio año podremos disfrutar de la nueva máquina de la compañía nipona. Y pese al rumoreado elevado precio, todo apunta a que el éxito está asegurado. Si es así, puede que Nintendo sea la encargada de hacer llegar una tecnología con la que muchos siguen sintiéndose recelosos a los hogares de todo el mundo. Esperemos que así sea.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

LIVES

www.gamestribune.com



Cuando el videojuego se torna arte

Puede que hoy a muchos su nick no le suene de nada. Sin embargo este alicantino ha logrado llevar su artesanía al mismísimo GameFest. La fiebre del reto y el cariño del saber hacer se funden en las manos de este hombre

GTM - Casi todo el mundo te conoce como pocket_lucho. Sin embargo, ¿quién está detrás de este nombre?

Detrás de ese nick se encuentra un alicantino de 30 tacos llamado Luis Miguel (sí, como el cantante. No os imagináis la de veces que me lo han dicho...). Soltero (¿cómo si no iba a tener tiempo de hacer tantas minis? (risas)). De profesión técnico informático y con una gata llamada Olivia que sale siempre en mis vídeos de Youtube y reportajes de máquinas.

GTM - ¿De dónde viene esta afición de dedicar casi una vida a la creación de estas pequeñas joyas?

Empezó hace unos 10 años, mi ilusión simple había sido tener una recreativa en casa pero no había tenido oportunidad. Un día, al regresar del trabajo, mi hermana me había comentado que cerca de casa había visto una al lado de un contenedor. Le pega era que estaba en una zona... de dudosa reputación, con night clubs, chabolas y cosas así. Me faltó el tiempo para ir con una carretilla y entre mi padre y yo la trajimos a casa... en un estado deplorable y sorteando gente de toda calaña. Con está máquina es donde me picó el gusanillo del bricolaje recreativo. Busqué un tutorial de como soldar en internet y el resto es historia.

GTM - Me imagino que entender tu infancia sería imposible sin un salón de recreativos.

No te equivocas no. En su día la provincia de Alicante era un auténtico paraíso de los recreativos, en mi misma calle tenía uno (los Yo Claudio), en la paralela había otro, a 500 metros otro... en todos los bares tenías máquinas. Una época gloriosa. Las nuevas generaciones no se imaginan lo que se han perdido.

GTM - Pero centrémonos en lo que haces. ¿Por qué hacer recreativas a escalas? Es que estas minimacas, ¡Encima son juga-



Sobre estas líneas podés apreciar el magnífico trabajo de pocket_lucho. Ver y enamorse de una de estas pequeñas, es todo uno

bles!

El tema de las minis empezó de forma un poco extraña. Yo coleccionaba todo lo relacionado con PC-Engine, modelos de consola incluida, hasta que solo me faltaba el modelo LT, que es una versión con lcd y controles incorporados. Cuando vi que valía 600 € me dije que no era más que la consola con un LCD y eso yo lo podía hacer yo. Pero el problema era como hacer una carcasa bonita. Tenía que recurrir a la madera ya que plástico ni de coña. Así que pensé hacer la carcasa con forma de recreativa. Luego vino la parte de investigar que palanca y botones utilizar, como conectarla a la LCD... unos 6 meses después ya estaba lista la primera mini... Y antes de darme cuente ya tenia 3 terminadas.

GTM - Supongo que encontrar la materia prima no es como ir al Mercadona de turno. ¿Es fácil encontrar los materiales necesarios?

La verdad es que no. Muy poquitas cosas son las que puedo encontrar en tiendas, las maderas, pintura y cosas así. Cosas como palancas, botones, placas, lcd... todo viene de eBay y no precisamente de España.

GTM - Si hay que importar, me imagino que los sustos con aduanas estarán a la orden del día.

Me temo que voy a empezar a recibirlos a partir de ahora debido a la reforma de las aduanas. Es lo que tiene la crisis, que hay que sacar dinero de cualquier sitio y han encontrado un filón con eBay. Es un auténtico robo a mano armada, te lo bloquean en aduanas, te exigen factura y te cobran el IVA, tasas, etc... haced cálculos de un paquete de 400 € y veréis



el susto.

GTM - ¿Que inversión es necesaria para crear una minimaca? ¿Y tiempo?

Depende muchísimo de lo que vayas a hacer, no es lo mismo una mini PC-Engine que un mini pinball. En la primera tenemos la PC-Engine, LCD y controles como gastos importantes. En la pinball, placa base, procesador, memoria, disco duro, ventilador, dos pantallas, etc etc etc. Respecto a tiempo... pues lo mismo, la PC-Engine me llevó 6 meses y el mini pinball dos. Pero menudos dos

Uno de los mayores retos una vez terminado. Una mini OutRun con pedales, palanca y volante

meses. 15 días (mis vacaciones de agosto) fueron a tiempo completo y el resto 3 o 4 horas diarias, fue una auténtica locura, lo normal es entre 4 y 6 meses.

GTM - ¿Es necesario algun tipo de conocimiento técnico previo?

Yo empecé sin tener idea alguna y gracias a internet pude encontrar mucha información de lo



que necesitaba. Otra cosa es la habilidad de cada uno con la sierra o el soldador. Mi profesión como técnico ha ayudado pero no es imprescindible. Lo que no se puede es empezar la casa por el tejado. Antes de empezar con algo complejo como lo que hago hay que empezar con cosas fáciles, como modificar la región de una megadrive por ejemplo. Practicar y no darse por vencido.

GTM - ¿No da pena desprenderse de una de tus "hijas"?

Lo que me pasa es que soy muy perfeccionista con lo que hago y siempre que termino algo empiezo a sacarle defectos y mejoras para una versión posterior. También está el tema del espacio. No puedo llenar mi casa de mini máquinas, por no decir el coste de los materiales, cuando vendo una, lo que saco sirve para recuperar el gasto, pagar lo que se pueda de la siguiente y así continuamente. Aunque he de admitir que pena si que da. Eso sí, mi mini Neogeo actual no se vende.

GTM - En todo este tiempo seguro que hay un montón de anécdotas. ¿Alguna que se pueda contar?

Pues una que me sorprendió fue lo que me pasó con la primera mini Neogeo, que sin estar acabada, su comprador se empeñó en comprarla como estaba y se hizo 500 km en tren sólo para conocerme y llevársela en mano, ya que no se fiaba de correos ni empresa de mensajerías, ¡menuda cara le debieron poner en el arco de seguridad del tren cuando vieron ese lio de cable!

GTM - Ahora cuéntame esa que es inconfesable.

Inconfesable, inconfesable, que se te acerque un VIP en Gamefest y te diga si aceptas un talón por las máquinas. Y por VIP me refiero a un director general de una empresa allí presente... con una de las zonas mas grandes.

Lo que véis abajo es el origen de todo. Esta es la recreativa original apenas unas horas después de ser recuperada del contenedor. Tras varios meses y una restauración completa, la máquina volvió a la vida y está completamente operativa





GTM - De todos tus proyectos, ¿cual es el que te ha supuesto un mayor reto?

Me quedaría con la mini Daytona. Dos pedales, volante analógico, cambio de 4 marchas, 4 botones de vista, varias averías graves... Conseguir hacer funcionar todo eso fue un señor reto. Aunque el mini pinball no le va muy atrás. Estéticamente tanto la Ave Fénix como mini Outrun tuvieron mucha faena por la recreación de las artes desde cero.

GTM - ¿Qué es lo próximo que vamos a ver salir de tu factoría?r

Tenía pensado descansar un poco pero si al día siguiente del Gamefest me he puesto a consolidar una MVS dentro de una Neogeo AES... Imagino que no puedo estarme quieto. Una mini arcade híbrida de Super Nintendo / NES estaría bien y hace tiempo que quiero hacerla. Volver a hacer el mini pinball, solucionar el tema del audio de mi mueble grande del Outrun, arreglar el pineal real que voy a comprar... Aburrirme no me voy a aburrir (risas)

Luis Miguel tuvo su rinconcito en el pasado GameFest. Y a finales de mes va a estar presente en el GamerLand de Bilbao. Si os acercáis, podréis ver una artesanía que respira buen hacer y cariño por sus obras. Y si podéis, no dudeis en echar una minipartida. Merece la pena



GTM - ¿Hay algo que con lo que digas, no puedo, es imposible?

Pues un tiempo pensaba que hacer una reproducción del cockpit del Star Wars de Atari, pero ese es más por temas de espacio que de dificultad. Lo que veo verdaderamente complicado es hacer un pinball real, tal vez un día me anime. Imposible es una palabra muy fuerte, todo es ponerse, investigar y probar.

GTM - Hace unas semanas en el GameFest. Ahora en el GamerLand. Estamos en Bilbao. Y a tiro de piedra tenemos el Guggenheim. ¿Soñamos?

Ya me gustaría ya, pero no creo que los que lo gestionen hayan visto una recreativa en su vida. Los del Guggenheim no saben lo que se pierden, en el Smithsonian tienen. ¿Qué mejor lugar que en sitios donde las van a valorar como se merecen como un Retromadrid? En el Gamefest fue impresionante ver a padres que habían ido acompañando a sus hijos, abandonarlos completamente al ver muebles de su infancia como Space Invaders o ver como una mujer en silla de ruedas se levantaba para jugar a un pinball ■


Game
Center
de
Apple

Game Center de Apple

En la conferencia de presentación del iOS4, Steve Jobs anunció la creación de Game Center, el Xbox Live o PSN de la marca de la manzana. Hemos tenido que esperar a la versión iOS4.1 para poder instalarlo en nuestros dispositivos, ya está aquí

Es indudable la apuesta clara y firme de Apple por el mundo de los videojuegos, somos muchos los que pensamos que es algo que ha venido casi sin esperarlo, los números mandan y los beneficios que dejan día a día los jugadores en la AppStore, han hecho fijarse a los directivos de Cupertino en un mercado que no era inicialmente un objetivo de sus dispositivos. De una forma u otra, los videojuegos han ocupado una buena parte de las famosas y multitudinarias conferencias de Steve Jobs y en la de presentación del nuevo sistema operativo iOS4, se hizo un hueco el Game Center, el punto de encuentro y red social de los jugadores de iPod, iPhone y iPad. Al final la aplicación que gestionará el uso de Game Center no llegó con la versión 4.0 y tuvimos que esperar a la revisión 4.1 para instalarlo en nuestros dispositivos Apple.

Game Center ofrece las funcionalidades típicas de este tipo de sistemas, listas de amigos, trofeos y juegos online multijugador. Game Center es el Xbox Live! o Playstation Network de Apple.

Para poder usar el Game Center deberemos instalar la aplicación en el iPod, iPhone o iPad. Una vez instalada, con el correo y la contraseña de la AppStore nos daremos de alta y seleccionaremos un nick que será el nombre que verán el resto de jugadores, una buena idea de Apple ha sido la posibilidad de asociar más direcciones de correo a nuestra cuenta de Game Center, para que a nuestros amigos les resulte más sencillo localizarnos.

Una vez registrados la aplicación nos ofrece una sencilla aplicación con cuatro opciones principales: Yo, amigos, juegos y solicitudes. En la primera de ella se nos muestra un resumen con el número de juegos, número de amigos y número de logros que tienes en Game Center; permite asimismo incluir un comentario de estado que verán tus amigos junto a tu nombre, muy a lo red social esto. En Amigos podremos ver y gestionar nuestro listado de



Apple no podía dejar pasar un negocio como el de las redes sociales de videojuegos. Game Center es su apuesta en este mercado



amigos, ver si están o no conectados, y en el caso de que lo estén a que título están jugando. En Juegos accederemos a un listado de los juegos que tengamos, los logros y puntuaciones conseguidos en cada uno de ellos; incluye un acceso a la AppStore a la sección de títulos que soportan el Game Center. Desde Solicitudes podremos enviar solicitudes de amistad a nuestros amigos introduciendo su dirección de correo electrónico y además responderemos a las solicitudes recibidas. El menú no puede ser más sencillo e incluso peca de excesivamente simple, se supone que en actualizaciones venideras se complementarán las opciones de la aplicación y se rumorea que se podrá personalizar el skin de la misma, que podríamos catalogar como extraño, austero y ¿porqué no? feo, muy feo.

Todos aquellos usuarios de los otros servicios sociales que operan en iPod, iPhone y iPad echarán de menos en game Center opciones que estos otros sí ofrecen, integración con facebook y twitter, descuentos en juegos y aplicaciones gratuitas,

En el momento de escribir estas lineas el número de juegos con soporte para Game Center está en torno a sesenta, se esperaba que el crecimiento de la plataforma fuese más rápido, pero el sistema de aprobación de aplicaciones por parte de Apple lleva su tiempo y van apareciendo con cuentagotas para descarga en la AppStore. Es solo una ínfima parte de los miles de videojuegos que están en disponibles para los dispositivos de Apple, y lo lógico es que una buena parte de estos se vayan actualizando para dar soporte a Game Center.

Hasta ahora, la mayor parte de las aplicaciones que encontraremos en Game Center son juegos que ya estaban disponibles en la App Store y se han actualizado para dar soporte a la red social, es el caso de los fantásticos Fieldrunners, Angry Birds o Fruit Ninja, que comentamos en este mismo número de la revista o algunos otros como Monster Mayhem anali-

Las alternativas:

En todo el tiempo que Apple no ha prestado el servicio que ahora trata de cubrir con Game Center, otras compañías lo han hecho. Los sistemas que más han calado entre los jugadores son OpenFeint y plus+, aunque hay otros como Scoreloop o Agon.

OpenFeint ha logrado una gran implantación, ofrece las mismas funcionalidades que Game Center además de integración con facebook y/o twitter. Es el servicio con un mayor número de usuarios, no exige registro y la lista de juegos que lo soportan es interminable. Disponen de un catálogo extenso de títulos gratuitos y un servicio que ofrece gratis un juego de pago al día.

Plus+ no tiene tanto juegos y usuarios como OpenFeint, pero en cambio ofrece una mayor participación por parte de estos. Dispone de un amplio catálogo de títulos multijugador en los que un servicio de este tipo se aprovecha especialmente.

Agon y Scoreloop, no han logrado la implantación de OpenFeint y plus+, pero aún así tienen buenas cifras de juegos y jugadores.

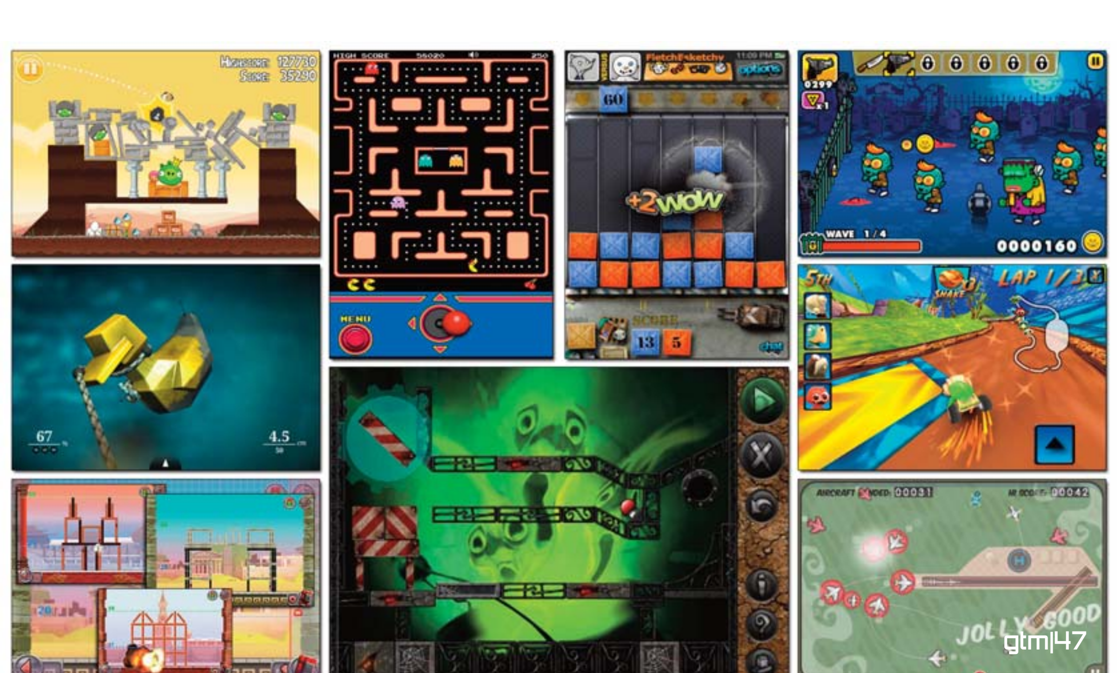
zado en la Games Tribune Magazine #16. Otros juegos se han desarrollado para aprovechar las posibilidades multijugador de Game Center, así podemos encontrar juegos de Scramble, Cuatro en Raya, Cartas, Batallas de barcos, ... nada reseñable y que aproveche las posibilidades reales de los equipos sobre los que corre, pero eso sí, enganchan a no poder más y los piques son tan duros como al Street Fighter IV en Xbox Live o el Team Fortress 2 en Steam.

En un nivel superior en cuanto a calidad técnica encontramos títulos de conducción como Real Racing, Cocoto Kart Online o Cro-Mag Rally, de puzles como Pantheon, Zen Bound 2 Universal o Isaac Newton´s Gravity, juegos de acción y arcades como el eterno PAC-MAN, Predators de Chillingo o el adictivo y pixelado Pix´Love Rush. Los FarmVilles, Farm Story, City Story y demás juegos sociales no podían dejar pasar la oportunidad que les abre Apple , un dispositivo que nos acompaña 24 horas al día, 365 días al año es la plataforma perfecta para este tipo de juegos.

Sega ha lanzado el Sonic 4 Episodio 1 con compatibilidad con Game Center, es una importante noticia para el servicio pero no suficiente, otros muchos grandes lanzamientos de las últimas semanas no lo soportan y ese debería ser el objetivo de Apple. Poco a poco el catálogo de Game Center se va completando con títulos de todos los géneros y para todo tipo de jugadores, pero aún le falta mucho para llegar a ofrecer una cantidad y variedad al nivel de las que ofrecen los servicios plus+, OpenFeint, Scoreloop o Agon, no dudamos en que se convertirá en la red social de referencia en los dispositivos de Apple, pero aún tiene que mejorar mucho tanto en catálogo como en funcionalidades y opciones de juego y configuración para los usuarios que den el salto a Game Center. En los próximos meses veremos hasta donde es capaz de llegar Apple en este sector.

El porcentaje de juegos de la App Store que soportan Game Center es mínima, se espera un crecimiento exponencial en los próximos meses hasta convertir el servicio de Apple en el preferido por los usuarios de iPod, iPhone y iPad

TEXTO: J.BARBERÁN




manual
para el
retro
amateur

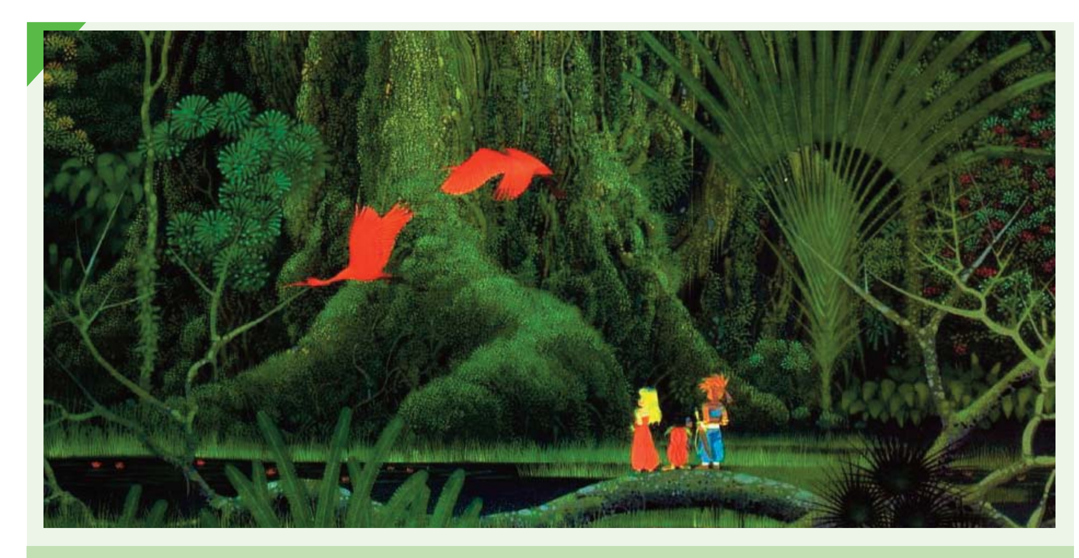
Manual para el retro-amateur

Éste es tu caso: te acabas de comprar tu primera consola y te has dado cuenta de que existe un pasado, que no todo es COD o GOW y que hay un montón de frikis por la red reinvindicándolo; y tú quieres ser uno de ellos

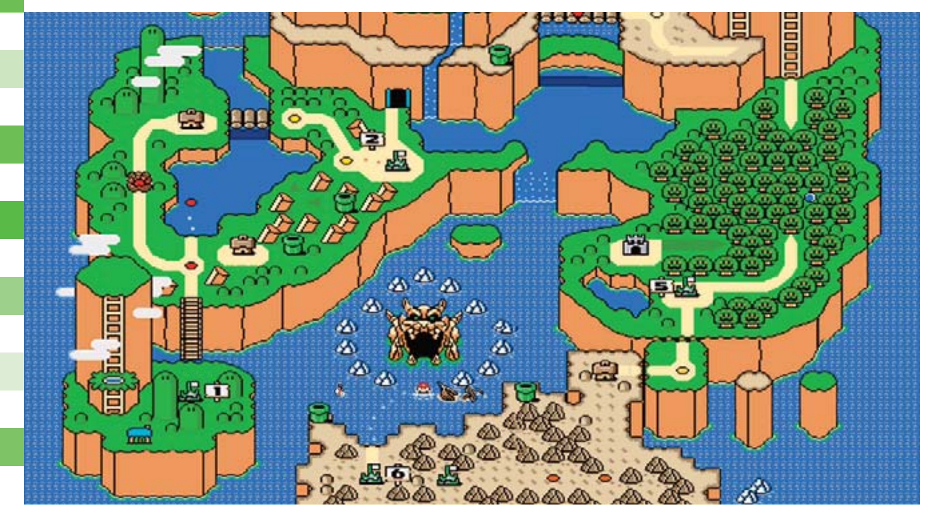
Los blogs de medio mundo siempre tienen un momento para dedicar una lágrima a Mario, a Sonic o a Link; personajes, algunos, de hace más de 20 años pero que, en lugar de olvidarse, cobran cada día más fuerza, aupados por la insípida oleada de FPS, los infectos clones de God of War o la tendencia de llamar RPG a cosas que no son ni juegos.

Posiblemente, a ti, te cueste mucho entender cómo ha sido vivir los 8 o los 16 bits cuando tu primera consola ha sido una PSX o incluso una PS2. Lo que más le gusta al jugón retro es bañarse con la nostalgia de la niñez, volver a sentir lo días de patio y recreo de la SuperNintendo. Tú, en cambio, has de hacer un auténtico ejercicio de retrospectiva para disfrutarlos, para comprender el porqué de nuestra manía de comparar, continuamente, el excelente pasado con el extraño futuro que se avecina. Con este artículo, intentaré hacerte comprender qué echamos en falta tomando emotivos títulos como ejemplo.

En **Streets of Rage** *(1991, Megadrive)* consiguen someter al jugador en una soledad y en el sentimiento de que las calles sí están llenas de furia; y lo logran ya desde la escasa intro del principio del juego, sin excesos, sin explicaciones tontas y sin retorcidos planos de cine. SOR es un juego donde **música, ambientación e historia se unen con total sinceridad**, haciendo que el jugador se ponga verdaderamente en la piel de alguien que tiene que limpiar una ciudad a puñetazos. Conseguir meter a alguien tan de repente en el juego es algo que ahora se consigue con un vídeo de diez minutos, antes se lograba con diez segundos y algo más de talento. Conjugar profundidad de historia con una manera divertida y directa de contarla es el resumen de **Soleil** *(1994, Megadrive)* donde consiguen colarnos una moraleja curiosa para los años que corrían. El título de rol contaba además con una **pintoresca-riqueza jugable.** Ahora se tiende



En el pasado encontrarás los juegos suficientes para hacerte soñar. Pero, ¿cuáles son estos?



mucho a reproducir mecanismos sin importar género cuando se quiere mostrar lo mismo al jugador; hablo, por ejemplo, del círculo de sangre que empapa la pantalla cuando somos disparados. Antes había frescura para cosas tan sencillas como blandir un arma. En Soleil contábamos con un elenco de 13 animales amigos, con un poder cada uno, permitiendo combinar sus habilidades de dos en dos. Sus ataques conjugador no sólo servían para la ofensiva y el placer de encontrar la mejor combinación para cada final boss sino también para resolver puzzles situacionales. Otro título de rol de la época **Secret of Evermore** *(1996, Super Nes)* o el anterior **Secret of Mana** *(1993, Super Nes)* no compartían nada en común pese a ser coincidentes en el tiempo, aquí las magias y los ataques estaban separados con distintos niveles de carga por arma. La variedad entre cada título, antes, estaba tanto en lo visual, como en lo jugable, como en cada pequeño detalle. Comparad aora COD con MOH con otros tantos. Es complicado encariñarse tanto como antes con un videojuego concreto; son todos muy parecidos. Hablando de personalidad, las plataformas eran el género estrella y, pese a ellos, **Sonic the Hedgehog** (1991, Megadrive) y **Super Mario World** (1991, SuperFamicom) no tenían nada que ver a la hora de realizar algo tan elemental como un salto. Uno lo hacía desde la velocidad, con una cámara muy pegada al erizo, desde la incertidumbre del aterrizaje, mientras que el fontanero le daba al jugador la medida exigente de cada caída. Tan distintos eran, sin ser absolutamente uno mejor a otro, que resultaban enriquecedoras las conversaciones acerca de cuál tenía más valor.

La rejugabilidad era un valor poderoso pero no por buscar un premio como ahora son los logros. Los títulos del ayer tenían mucho de ese encanto original del que he hablado, una personalidad con la que apetecía reencotrarse (motivo de que los

Dos juegos de plataformas como Mario y Sonic son diametralmente distintos. Dos títulos de disparo como Medal of Honor o Call of Duty son casi, casi, hermanos gemelos. No es la evolución correcta, pero hay esperanza



bloggers realicen los artículos sobre el retro) y que producía la aparición de leyendas urbanas que, gracias a que no había internet, su veracidad o no dependía del barrio de uno. El caso actual más sonado es el de resucitar a Aerith en Final Fantasy VII, pero por entonces saber si se podía saltar la bandera de fin de fase de **Mario Bros** (1983, NES), matar al perro de **Duck Hunt** (1984) o saber quién demonios era Shen Long en **Street Fighter II** (1991, Arcade) ocupaba toda nuestra mente. Porque cada título era importante.

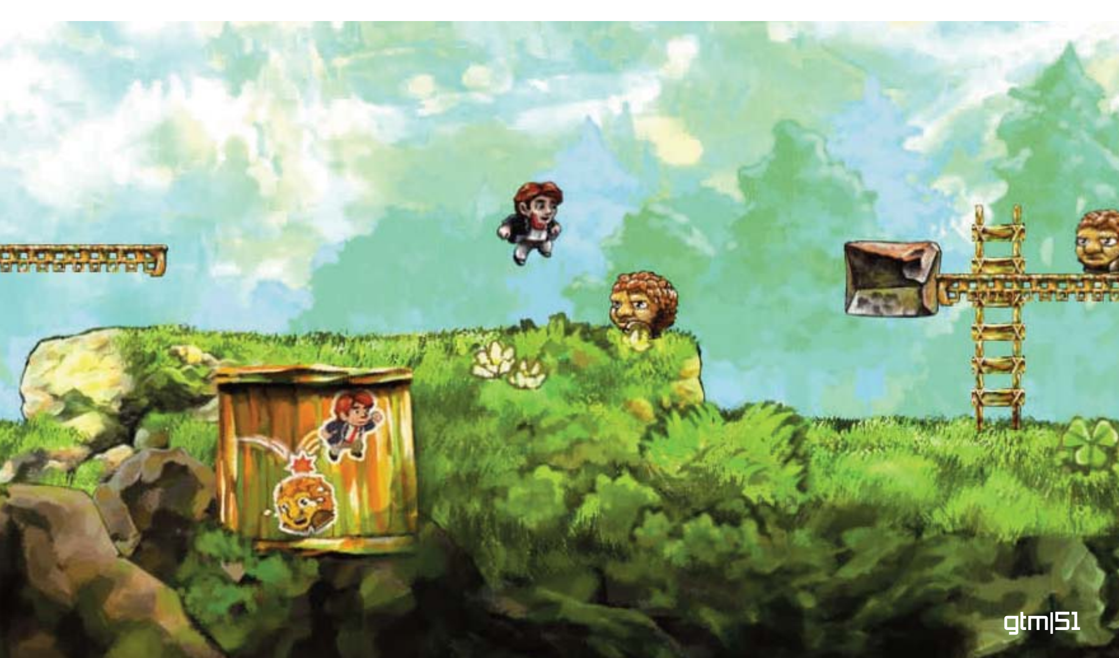
Los desarrolladores independientes hacen mucho más que llenar el bazar del LIVE o la PSN con sus propuestas, le hacen saber a las compañías grandes que existe un gran interés porque todo lo bueno de los juegos de antes empape los títulos del hoy

La actualidad

Por fortuna, lo retro vuelve; y no me refiero a Sonic 4, sino a títulos como Braid, que recuperan la sorpresa al jugador, retorciendo elementos ya vistos para ofrecer algo nuevo. Sin contar con mecánicas 2D tan retro, destacan los detalles con tanto sabor añejo (entiéndase que lo retro es sinónimo de hacer juegos con amor) como los llamadoshuevos de pascua que le dan encanto a un título, como la isla de perdidos en Just Cause 2, sólo que internet mata el factor leyenda, ya que te enteras de existe antes de que, incluso, el juego salga a la luz. Platinum Games son los maestros en lograr que el jugador se sienta querido con sus títulos. La jugabilidad rica y retante de Bayonetta, donde cada encuentro es un reto divertido y fresco se engalona con puntos y estadísticas al final de cada fase que engrandecen el producto, amén de objetos con habilidades misteriosas que uno desea tener.

No por ello, todo lo que se hace en la actualidad es malo; sería de necios decir que todo lo pasado es mejor, pero sí estoy convencido que ya es hora de escapar de Hollywood, de esos trailers cinematográficos que acaban siendo todos iguales; como el que abanderaba al nuevo Deus EX, es el momento deque la jugabilidad varíe de juego en juego, de que haya más lugares secretos, más enemigos con los que acabar que los que se esperan en un principio; en definitva, más personalidad para cada videojuego por separado, que cada uno sea capaz de ofrecer su propia perspectiva de cómo debería ser un mundo a través de los ojos del equipo que lo esté creando. Yo albergo esperanzas, descubro en el horizonte Portal 2, el renacer de la saga Fallout, Street Fighter IV, Bioshock o Vanquish, detalles del ayer que, con las técnicas actuales están dando lugar a un lenguaje nuevo y maravilloso. Sólo falta esperar, recordar lo justo del pasado y soñar con el futuro

TEXTO: ADRIÁN S.



Nunca daré por muerto mi sistema

Brandon Cobb es el presidente de Super Fighter Team, una pequeña empresa californiana dedicada al desarrollo y distribución de juegos nuevos para sistemas antiguos. Los más conocidos posiblemente sean Legend of Wukong y Beggar Prince, dos RPG para Mega Drive analizados por un servidor en los números 11 y 17, respectivamente, de esta misma revista. A raíz de su actual trabajo en nuevos títulos para dicha consola y para PC, hemos querido hacerle unas cuantas preguntas

GTM: Para los profanos, ¿puedes contarnos de donde sale el nombre Super Fighter Team?

El nombre de nuestra empresa es un homenaje a Super Fighter un juego de lucha desarrollado en Taiwan por C&E, Inc.

GTM: ¿Por qué te gustó tanto Super Fighter? ¿Te planteaste convertirlo a alguna otra plataforma?

Allá por 1993, cuando los jugadores de PC queríamos nuestra dosis de lucha, podíamos elegir entre un bootleg koreano de Street Fighter... y Super Fighter. Aunque al final apareció un port oficial de Street Fighter II, su calidad era menos que basura. Así, muchos jugamos a Super Fighter, simplemente por ser superior. Y dado que pasé gran parte de mi niñez con Super Fighter, creo que era natural que esos buenos recuerdos me inspiraran a compartirlo con la gente.

La idea de adaptarlo a otras plataformas siempre ha estado en mi cabeza, aunque no la he llevado a cabo por varios factores, como tener otros proyectos prioritarios, pero también por temas de presupuesto. Preferiría mejorar el apartado gráfico y sonoro antes de meterme de lleno en una versión para otra máquina, pero sería una iniciativa costosa.

GTM: ¿Cómo te pusiste en contacto con C&E, exactamente? No es que los desarrolladores taiwaneses (retro) estén precisamente a mano y abiertos a peticiones (en inglés, al menos)...

Pasé ocho años buscando a C&E, pero al final me encontraron ellos. Después de visitar mi humilde web sobre Super Fighter, que por aquel entonces había traducido a chino, el diseñador de



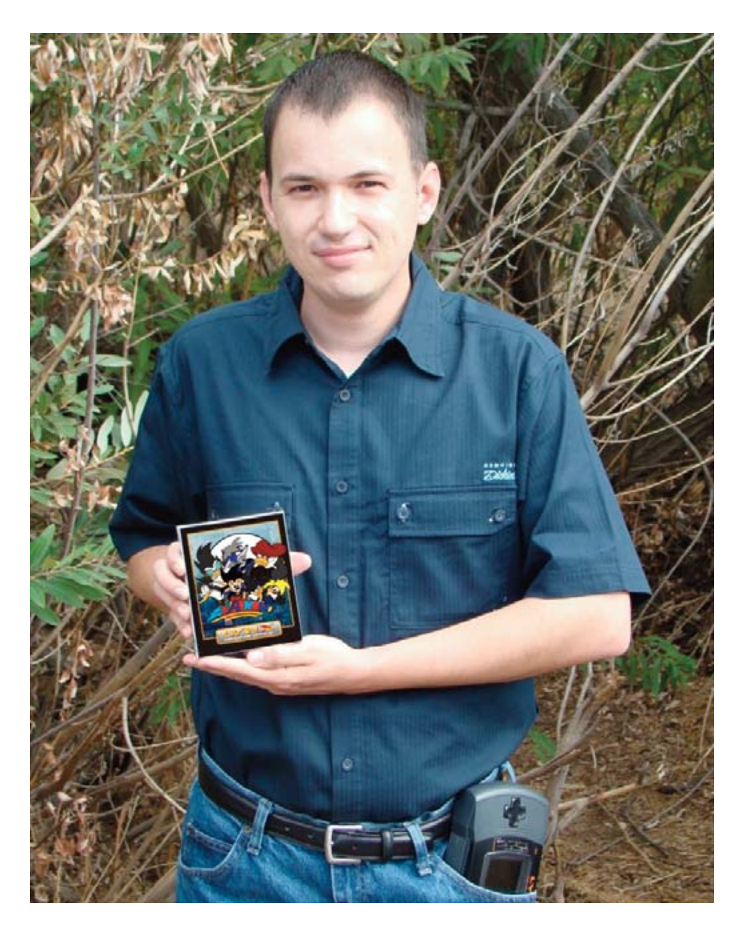
Legend of Wukong es un excelente RPG, de una bella factura técnica y que fue lanzado en pleno S.XXI para MegaDrive

personajes de Super Fighter contactó conmigo directamente. Le impresionaron mis ganas de compartir el juego con la gente. A raíz de esto, me ayudó a contar con el programador de Super Fighter, Jon Cheng, que a su vez me ayudó a llegar al presidente de C&E, John Kuo. Desde el principio fue una conversación muy agradable y estuvieron encantados de cederme el control de sus juegos después de eso.

GTM: ¿Tenías claro desde el principio que querías "localizar" Super Fighter? ¿Cuándo decidiste que querías traducir/desarrollar/distribuir otros juegos?

No tuve que hacerlo. C&E había sacado su propia versión en inglés de Super Fighter, distribuyéndola bajo el título "Fatal Encounter". Desgraciadamente esa distribución fue demasiado limitada, ¡e incluso los propios C&E se habían quedado sin copias! Por suerte, alguien me sorprendió con una copia de Fatal Encounter en 2008, un hombre llamado Davis Chan, que había comprado el juego para su hijo y recuperó los datos de su viejo ordenador para mí.

Nuestro primer trabajo de localización fue Beggar Prince para Mega Drive, que elegí porque me causó una buenísima impresión. Sabía que le gustaría a gente de todo el mundo, porque era absolutamente espectacular. Al principio, uno de nuestros Partners quería que desarrolláramos el juego en exclusiva para Game Boy Advance, pero yo discrepé porque la resolución de la pantalla no me parecía adecuada para juegos de Mega Drive. Eso y que me parecía importante mantener un juego de Mega Drive en su plataforma original.



GTM: ¿Cuándo (y cómo) planteaste tu idea sobre Beggar Prince a C&E? ¿Por qué elegiste Mega Drive como objetivo de consola? ¿Por qué un RPG y por qué ESE juego?

Yo ya tenía muy buena relación con C&E por aquel entonces. Así que, simplemente, le comenté mi plan al presidente y conseguí su permiso escrito, y con eso estábamos listos. Quizá al principio pensara que era un proyecto que se nos iba de las manos, sobre todo considerando la edad del material, pero acabó sorprendido, impresionado y conmovido cuando todo estaba dicho y hecho y le envié una copia de nuestro producto terminado.

Cuando era chico, todos mis amigos tenían la NES, y luego la SNES. Pasó un tiempo hasta que probé una Mega Drive, pero cuando lo hice ya no podía parar. Viendo la oportunidad de sacar nuestro primer juego comercial para Mega Drive, me lancé a por ella.

GTM: Vuestro segundo trabajo para Mega Drive, Legend of Wukong, fue otro RPG. ¿Querías mantenerte en ese género deliberadamente o ya conocías Wukong antes, igual que Super Fighter? ¿Cómo contactaste con Gamtec, sus desarrolladores originales?

Legend of Wukong me lo propuso Derrick Sobodash, uno de nuestros programadores. Cuando



lo probé, me enamoró. Y uno de los motivos fue que le veía un gran potencial al programa original, la posibilidad de añadir nuevas características y todo eso. Mientras que Beggar Prince consistió principalmente en traducción y corrección de bugs, Legend of Wukong nos dio la oportunidad de ser más creativos, más libres.

Como guionista, trabajar en un RPG es muy estimulante para mí. Muchos Rpgs de 8 y 16 bits ofrecen buenos gráficos y jugabilidad pero un guión seco, sin interés. Es divertido escarbar en estos guiones y mejorarlos con una escritura más detallada, más caracterización de los personajes... y humor. A mí me compensa saber que nuestros clientes se llevan un producto entretenido y absorbente a todos los niveles, incluyendo el guión.

GTM: ¿Qué diferencias hay entre ambos juegos? ¿Cuáles dirías que son sus principales puntos fuertes? ¡Vamos, haz que quiera comprarme los dos!

Beggar Prince está más basado en puzzles. Legend of Wukong es más directo. En Beggar Prince, controlas sólo al príncipe durante toda la aventura mientras que el Wukong tienes el control de un equipo de tres personajes.

Beggar Prince es único en su ausencia de sistema monetario. Al haber ocupado el lugar de un mendigo, el príncipe Steven no puede comprar ni vender objetos, teniendo así que buscarlos, conseguirlos mediante intercambios o solucionando puzzles. Aunque su búsqueda es en solitario, el príncipe va subiendo de nivel sus armas y magias a medida que su propio nivel de habilidad crece en combate. Y cada una de éstas significa nuevas animaciones y un daño superior a los enemigos. Un uso imaginativo de las habilidades del príncipe es lo que mantendrá su fuerza e independencia.

Legend of Wukong es interesante en su inspiración en una famosa novela china, Xī Yóu Jì (Journey to the West), aunque reinterpretada cambiando al protagonista por un niño del futuro. Mientras intenta recuperar la máquina del tiempo que le ha dejado en medio de la China de la dinastía Tang, el niño se hará amigo de un libidinoso hombre-cerdo y de una chica joven y guapa... ¡una curiosa combinación! Hay cantidad de chistes y situaciones absurdas, y cada personaje tiene un tipo de ataque, un estilo de magia y una forma de enfrentarse a las situaciones peligrosas.

GTM: Has dicho alguna vez que no te interesa hacer juegos para consolas de CD / DVD. Por favor, explícanos eso. ¿No sería la producción mucho más fácil y barata? ¿No te interesaría trabajar en un nuevo título de Dreamcast, o convertir alguno de vuestros juegos a esta consola?

Sí, la producción en discos sería más barata y más fácil. Y esa es una de las razones por las que no me interesa hacerlo. Barato y fácil no me sirven: yo busco un reto y exijo un producto de alta calidad. Cualquiera puede fabricar un CD, pero hace falta auténtica dedicación para fabricar un nuevo juego en cartucho. Aparte de eso, está el hecho de que las consolas de CD, sobre todo en la época de los 16 bits, tuvieron mucho menos mercado que las de cartucho. Esto signi-

fica menos clientes potenciales, que a su vez significan menos oportunidades de que un público amplio disfrute de nuestros juegos.

En cuanto a Dreamcast, tiene gente de sobra apoyándola incluso ahora, mientras que hay plataformas de sobra que ya no gozan de ese apoyo... y esas plataformas son las que seguiremos apoyando nosotros. No obstante, me plantearía sacar un juego para Saturn, pero sólo si lo fabricáramos en cartucho, para la ranura de expansión de la consola.

GTM: Siendo un juego de 16 bits, originalmente para PC y Super A'Can, sería estupendo poder añadir Sango Fighter al catálogo de lucha de Mega Drive. ¿No habéis valorado esa posibilidad?

Estamos valorando muchas posibilidades para Sango Fighter. Es una de nuestras propiedades más prometedoras.

"Como guionista, trabajar en un RPG es muy estimulante para mí. Muchos Rpgs de 8 y 16 bits ofrecen buenos gráficos y jugabilidad pero un guión seco, sin interés"

GTM: De hecho, he leído que estáis trabajando en la traducción de Sango Fighter 2. ¿Es ese vuestro nuevo proyecto para Mega Drive? ¿Qué más tenéis en proceso ahora mismo, ya que estamos?

Sango Fighter 2 necesitaría una bajada gráfica importante para ser adaptado a Mega Drive. Sin mencionar que sería un cartucho gigantesco a no ser que recortáramos contenido, y recortar contenido no es algo que yo apruebe. La 32X podría manejarlo bastante bien, pero... ¿quién estaría lo bastante loco como para meterse en un proyecto semejante para la 32X?

Hemos adquirido unas cuantas licencias más en estos meses, de las que daremos buena cuenta el año que viene. Mientras otros van a la deriva, nosotros seguimos creciendo, haciéndonos un futuro brillante en el mundo retro. Con esta idea invitamos a cualquier desarrollador con talento a que valore nuestros servicios de producción y publicación: somos justos y ofrecemos los mayores beneficios por derechos de autor, además de un control de calidad de máximo nivel.

GTM: Dinos sólo 5 juegos que AMES, de cualquier generación de consolas, 5 diseñadores o programadores que admires o que te inspiren. ¡Con sinceridad!

Alone in the Dark (1992, PC) es el mejor juego de la historia.

Earthbound (1994, SNES) es el mejor RPG de la historia. Goblins 2 (1992, PC) es como controlar un dibujo animado. Golden Axe (1989, Arcade) es apasionante y absorbente. Star Blazer (1981, Apple II) es sencillo a la par que innovador y desafiante.

Mi trabajo en videojuegos sólo está inspirado en mi propia creatividad. No tengo influencias conscientes de profesionales que admiro. Los "grandes nombres" para mí son las personas con las que trabajo en Super Fighter Team. Son los héroes, porque hacen posibles nuestros productos.

GTM: Por último pero no menos importante, ¿no has pensado en incluir otros idiomas aparte del inglés en futuros títulos? Es algo especialmente interesante en los RPGs... y sí, claro que me refiero al español.

Nuestra nueva y mejorada versión de Sango Fighter se lanzará con soporte para 3 idiomas: inglés, chino y japonés. Puesto que fueron los idiomas con los que se lanzó oficialmente, no teníamos motivos para darles la espalda. Y dado que sacaremos el juego en descarga gratuita en vez de en cartucho, la necesidad de ahorrar espacio no es una preocupación.

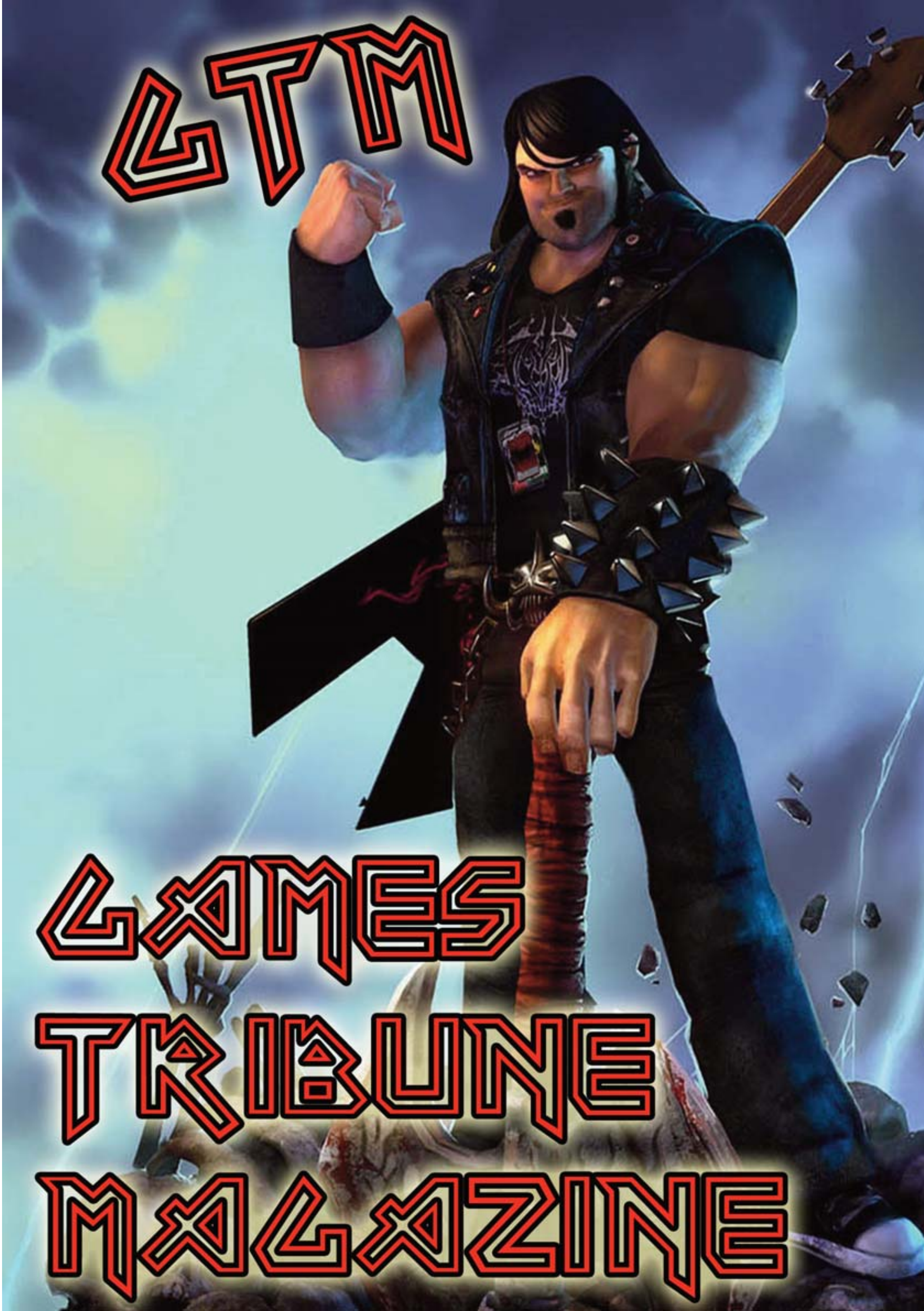
La inclusión de otros idiomas aparte del inglés en nuestros productos comerciales no es una prioridad, simplemente, y por varias razones. Por un lado, dado que no sería capaz de escribir el guión en otro idioma yo solo, no podría asegurar personalmente el mejor resultado posible para ese idioma. Además, el mercado potencial para idiomas aparte del inglés ni llega para tenerlo en cuenta comercialmente. Sería un esfuerzo caro que, con toda probabilidad, no vendería lo suficiente para ver un retorno de la inversión. Es una lástima, pero es una de las elecciones que hacemos para poder continuar con éxito.

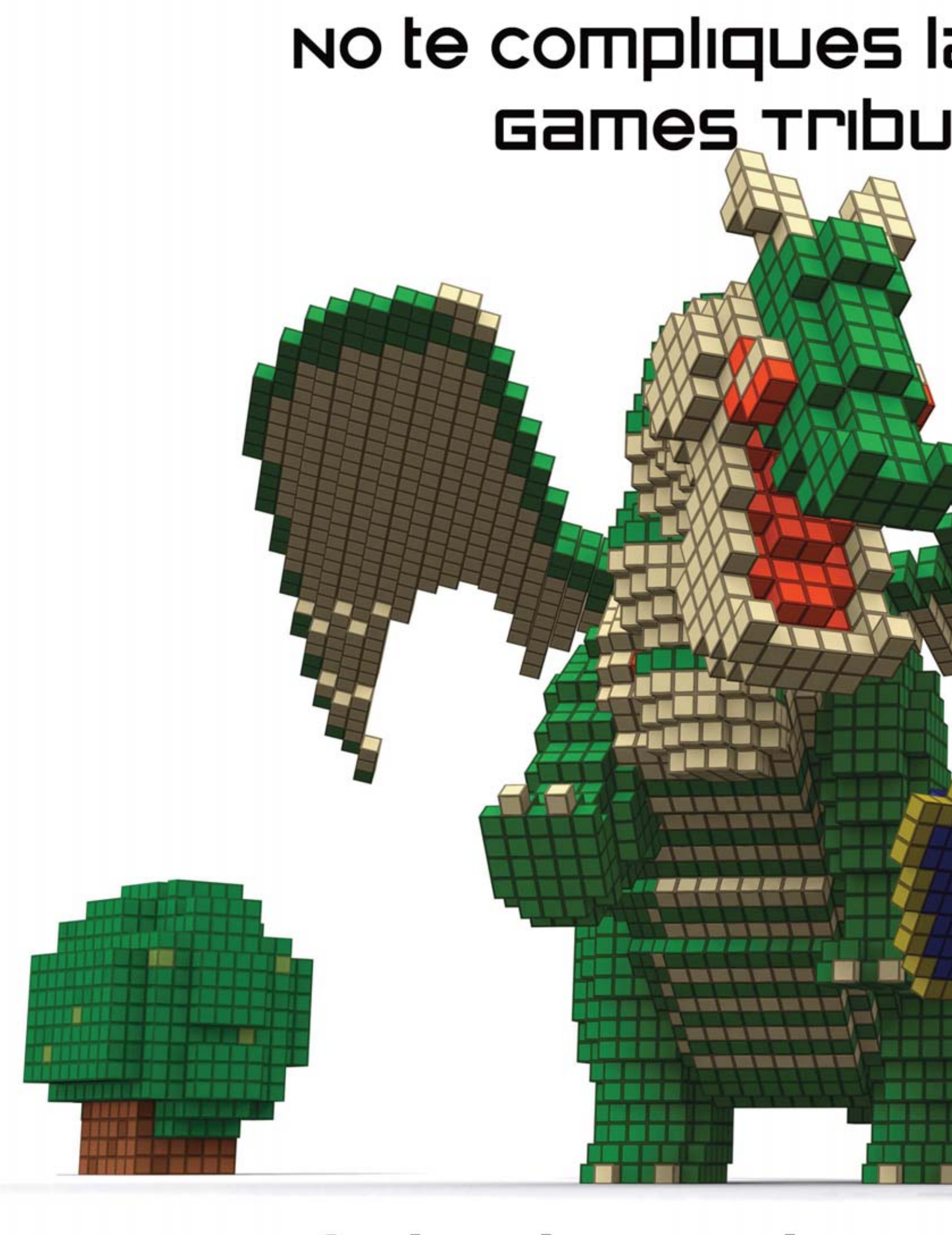


"Mi trabajo en videojuegos sólo está inspirado en mi propia creatividad. No tengo influencias conscientes de profesionales que admiro. Los "grandes nombres" para mí son las personas con las que trabajo en Super Fighter Team. Ellos son los verdaderoderos héroes"

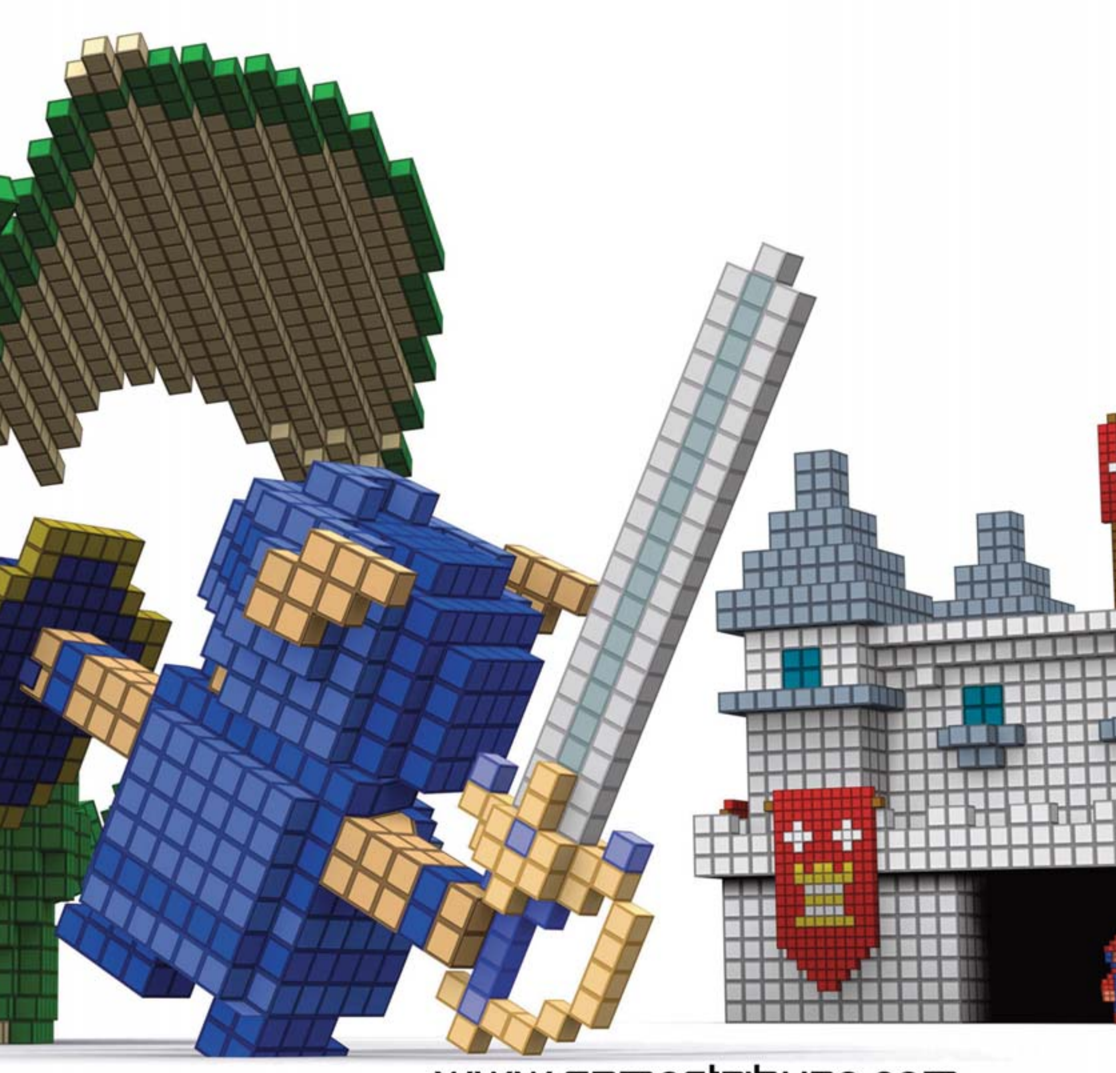
GTM: Gracias de nuevo, y buena suerte en todos vuestros trabajos, actuales y futuros.

Mientras haya una plataforma retro necesitada de software nuevo, nos alegraremos de llenar el vacío. No dejéis de jugar y no dejéis de soñar ■


GTM
GAMES
TRIBUNE
MAGAZINE



Encuéntrala cada m



Portal 2

This was a triumph

Después del arrollador éxito de Portal, Valve no podía dejar pasar la oportunidad de dedicarle un juego completo a su spin-off más famoso. La cantarina GladOS vuelve, eso sí, por la ciencia

Si no entiendes a qué viene el subtítulo de este artículo, "this was a triumph", no te preocupes y sigue mis instrucciones atentamente: deja de leer inmediatamente este avance, baja a tu tienda más cerca (o conéctate a Steam) y hazte con una versión de Portal/The Orange Box (la compilación donde está incluido el juego). Aprovisiónate bien y prepárate para 4 horas indescriptiblemente geniales.

Si has llegado a este párrafo ya deberías haber jugado al Portal original y entenderás el por qué de la expectación que genera esta secuela.

La base que hizo de Portal una obra maestra se mantiene intacta: puzles que requieren novedosas mecánicas por nuestra parte para resolverse y no demasiada habilidad para ejecutarse correctamente, pero que suponen un desafío tremendo si los queremos jugar como time trial; torretas nada rencorosas, una inteligencia artificial (GladOS) tan genial en sus argumentos como infantil en sus promesas y sospechamos (esperamos) la presencia de cierto cubo de compañía.

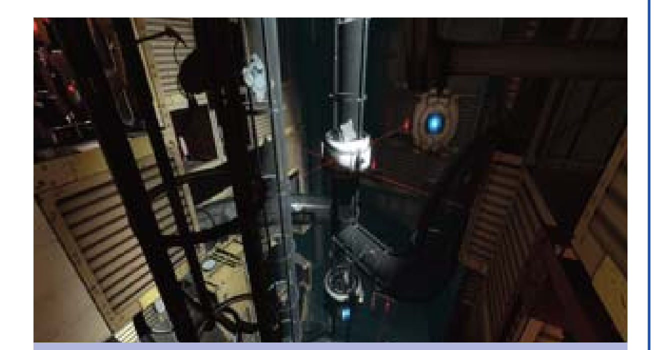
La única duda que planeaba sobre esta secuela es cómo encajaría el sistema de Portal en un título tan largo como para justificar un juego propio (recordemos que el original dura apenas unas 4 horas). Valve, que no por nada es comúnmente reconocida como la mejor compañía por los propios usuarios, no se ha limitado a darnos más de lo mismo (algo que a más de uno le valdría perfectamente) sino que se ha encargado de crear una variedad impresionante de nuevas posibilidades. Por nombrar a unos cuantos: conductos de ingravidez que nos transportaran flotando si pasa-

Estos simpáticos robots serán nuestros avatares en el modo multijugador

mos por ellos; tubos aspersores que se llevarán todo lo que dejemos debajo de ellos o unos curiosos fluidos que dotarán de carácterísticas especiales a las paredes del recinto de Aperture Science, ahora medio derruido.

Por si esto fuera poco, encontraremos un divertidísimo modo multijugador alternativo a la trama principal y que nos propondrá el reto de superar nuevos niveles con la ayuda de un compañero. De este modo se nos retará con nuevos tipos de puzles pensados para ser resueltos por dos jugadores en un intento por que cooperativo no signifique tan sólo 1+1.

En definitiva, hay muchos motivos para el optimismo y muy pocas ganas de esperar.



Portal 2 se nos presenta con niveles más largos, puzles más complejos, nuevos cachivaches con los que enredarnos y ración doble de tarta para todos

Valoración:

Demostrando el nivel que se le presupone a una compañía tan admirada y querida como Valve, no se han limitado a explotar la gallina de los huevos de oro vendiéndonos una secuela que no aporte nada nuevo y que base su éxito en el genial carisma de su predecesor, sino que han buscado nuevas fórmulas de jugabilidad que enriquezcan aún más la experiencia y nos proporcionen nuevos tipos de puzles.

Todo apunta a que aquellos que pensamos que Portal es un título cerrado y que una secuela le haría más mal que bien tendremos que reconocer nuestra falta de visión y rendirnos ante la inteligencia y magia de Valve.

TEXTO: A. GONZÁLEZ

God of War: Ghost of Sparta

Kratos vuelve para reventar PSP

Cuando PSP fue presentada, se nos vendió como una PS2 de bolsillo. Han tenido que pasar unos cuantos años (y dos God of War por el camino) para dar argumentación a esa idea



Si recordáis nuestra entrevista del pasado mes de febrero, el PM de Sony ya comenzó a darnos pista sobre lo que más tarde acabó por confirmarse: God of War no es una saga muerta. Y PSP puede ser la plataforma ideal para llenar los agujeros argumentales que la epopeya de Kratos ha dejado por el camino.

La primera vez que lo vimos fue en el pasado E3. Lo que era un secreto a voces, acabó por convertirse en una realidad. Y desde entonces ha sido una cuenta atrás que no parece tener fin para poder echarle el guante a la ¿última? aventura del espartano.

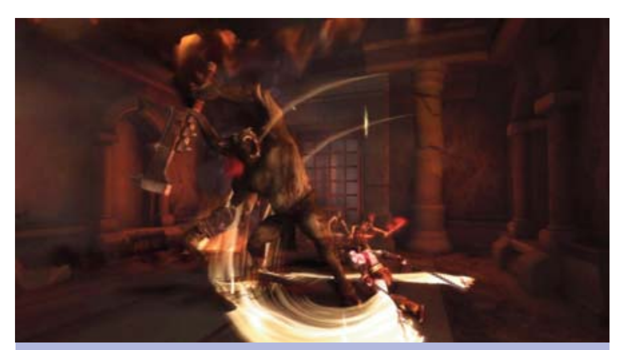
Ghost of Sparta se situará cronológicamente entre el primer y segundo capítulo. Una vez declarado como nuevo Dios de la Guerra, los dioses volverán a poner a prueba su ya más que demostrada poca paciencia. Poco o nada se sabe de su argumento, pero los detalles, y sobre todo, la demos que ha sido puesta en circulación desde el pasado mes de septiembre, han servido para ponernos un caramelo demasiado goloso del que no vamos a poder decir que no.

Como novedades, esta nueva entrega pretende ir un paso más









Los enemigos volverán a ser los típicos de la serie. Aunque eso sí, el motor ha sido optimizado para mostrar más en pantalla

allá en cuanto al apartado gráfico se refiere. Y a ciencia cierta que lo ha conseguido. No sólo vamos a ver un mejor trabajo de texturas y modelados, sino que también va a contar con un número de enemigos en pantalla aún mayor.

Por otro lado, nuestro arsenal va a verse ampliado, tal y como pudimos ver en la demo. A nuestra eterna colección de espadas vamos a poder añadir entre otros elementos una lanza espartana y un escudo. La primera inserta de golpe y plumazo un nuevo elemento de combate qeu va a tener incidencia real en la batalla. A la coreografía de combos mortales se va a añadir un arma de largo alcance que ya en esta pequeña toma de contacto ha dado varias pistas del verdadero potencial que tiene. Y por si fuera poco, siguiendo la máxima del más y mejor, desde Ready at Down aseguran que será un 25% más largo que Chains of Olympus. ¿Será esto una hora más de juego?

El retorno de Kratos está previsto para la primera semana de noviembre.

Valoración:

Chains of Olympus sirvió para instaurar un nuevo referente en cuanto al verdadero potencial que atesoraba PSP. O al menos eso creíamos. Ghost of Sparta, en lo poco que hemos podido ver, ya ha conseguido llevar esos límites aún más lejos, ofreciendo un mejor apartado técnico y jugable.

Ahora sólo nos queda esperar a noviembre, y ver si el juego acaba ofreciendonos las excelentes sensaciones que nos ha dejado la demo. Y sobre todo, desear de todo corazón que esta vez sí, no nos encontremos sólo una aventura de apenas 5 horas de duración. Kratos, y los usuarios de PSP, se lo merecen.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN



Tron Evolution: The Videogame

Vuelve el campeón



El 17 de diciembre se estrena en los cines de todo el mundo TRON Legacy, la secuela de la fantástica película de los años 80 del mismo nombre. Disney Interactive aprovecha para lanzar TRON Evolution: the videogame

Los más "veteranos" recordaran una película de 1982, dirigida por Steven Lisberger para Disney de nombre TRON, narraba las aventuras de un programador (Jeff Bridges) que se introduce en los circuitos de un ordenador donde los programas tienen vida y personalidad propias. Fue una de las primeras en utilizar efectos generados totalmente por ordenador y trajo consigo una buena colección de videojuegos con licencia oficial y otros basados en diversas secuencias como las carreras de motos de luz. El último fue TRON 2.0 (2003) para PC, desarrollado por Monolith.

Justo antes de las navidades se estrena la nueva película de la franquicia y Disney ha decidido aprovechar el tirón comercial de la misma, y ofrecer a los jugadores un nuevo videojuego que llevar a sus consolas y videojuegos. La historia reciente nos dice que estreno de película y juego asociado es como para ponerse a temblar, en esta ocasión parece ser que hay motivos para pensar que no será así. Disney Interactive ha apostado por un estudio de desarrollo de prestigio: Propaganda Games (Turok), y les ha dado la libertad de desarrollar el título sin la obligación de seguir la trama de la película. TRON Evolution narra una historia que sucede entre el TRON original y la secuela, haciendo de puente entre una y otra. Tomaremos el papel de Anon, un prototipo creado por el propio Sam Flynn para luchar contra un virus que se está extendiendo por el mundo virtual y amenaza con destruirlo.

No es sencillo catalogar este TRON Evolution: The Videogame, por lo que se ha anunciado y sobre todo, por lo que se ha mostrado hasta ahora (que no es mucho para la proximidad de su lanzamiento), parece ser un título en el que se mezclarán distintos

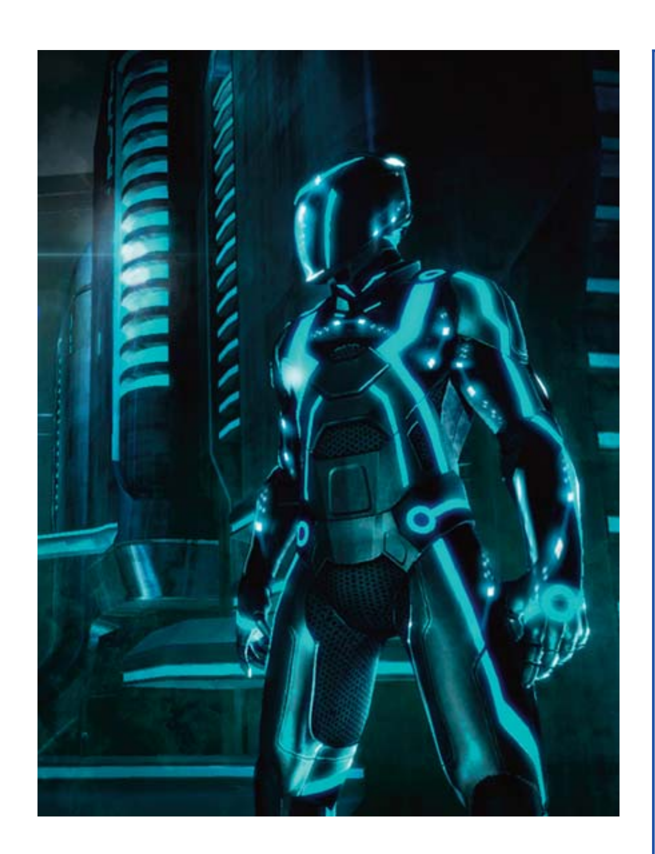
géneros, desde la acción frenética a las plataformas, desde la lucha cuerpo a cuerpo a las carreras de motos de luz. Todo cabe en el mundo de TRON y el objetivo de los desarrolladores es ofrecer la mayor experiencia jugable posible, tomando la más que interesante franquicia de Disney como base, y dando rienda suelta a la imaginación que les permite el no tener que ajustarse a un guión cinematográfico.

Las dos escenas más famosas de la película original no podían faltar en TRON Evolution, y así nos encontraremos fases en las que deberemos combatir contra los virus utilizando el disco de fuerza y otras en las que lo importante será nuestra habilidad sobre una de las motos que tanto nos impresionaron a la chavalería de los 80s en la película original.

Pero el juego no queda ahí, apuesta también por fases en las que deberemos hacer uso de un particular "parkour galáctico" para acceder a los siguientes niveles en una especie de plataformas futurista. En otras partes de TRON Evolution: The Videogame deberemos pelear cuerpo a cuerpo contra los virus que amenazan el mundo virtual, haciendo uso de algo así como una capoeira espacial tan frenética como espectacular.

Gráficamente será un juego diferente, el mundo de TRON se caracteriza por los neones, los materiales metálicos y plásticos y los curiosos reflejos que tienen los primeros sobre los otros. La iluminación será uno de los aspectos fundamentales para hacer sentir al jugador dentro de este particular mundo. La banda sonora y los efectos de sonido ya resultaban destacables en la película de Steven Lisberger como parte fundamental del ambiente que buscaban conseguir. En TRON Evolution: The Videogame se utilizarán algunos de los temas que componían la O.S.T. de la película, otros de la secuela que se estrena en diciembre y se completarán con otros creados en especial para el videojuego.

Se ha confirmado que dispondrá de la posibilidad de juego multijugador, pero a la fecha de escribir estas líneas no se han confirmado ni los modos ni más detalles acerca del mismo. Tendremos que esperar a posteriores comunicados por parte de Disney o a la publicación del título para saber si podremos competir contra nuestros amigos en carreras de motos de luz.



Valoración:

Con honrosas excepciones, los juegos de película no suelen estar a la altura ni de la misma, ni de lo que esperan los jugadores de ellos. El mundo de TRON tiene tras de sí una buena colección de juegos notables y el objetivo de Disney Interactive es subir la nota media con este TRON Evolution: The Videogame. La escasa información que se ha mostrado del juego puede llevar al optimismo: una historia creada en exclusiva para el juego que hace de puente entre las dos películas, un estudio de desarrollo con buenos títulos a sus espaldas, un desarrollo variado, ... Cuando tengamos el título en nuestras manos podremos comprobar si cumple las expectativas creadas entre los que disfrutamos de la película original allá por los ochenta.

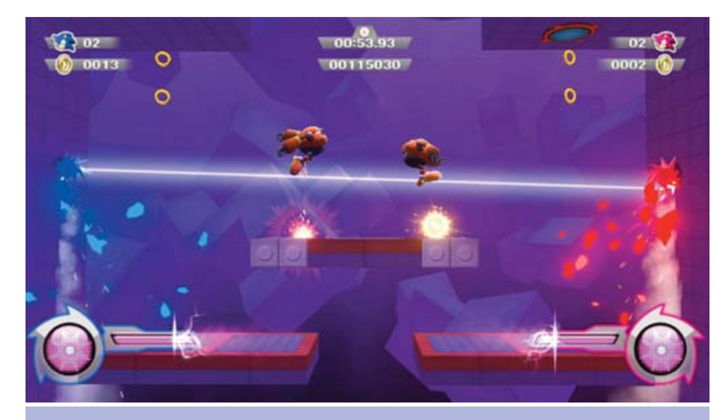
TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Sonic Colours

Por si Sonic 4 te sabe a poco ...

Sega nos trae un nuevo juego de Sonic exclusivo para las consolas de Nintendo que combina la jugabilidad clásica y jugabilidad en 3D buscando limpiar la mala reputación que se ha ganado el erizo azul

Sega asegura que va a dejar de maltratar al erizo azul con juegos de calidad discutible y se va a centrar más en la calidad de éstos que en la cantidad. Todo apunta a ser cierto, y muestra de ello es Sonic 4. No obstante, a mediados de noviembre llega al mercado Sonic Colours para Wii y DS, con un margen de tiempo algo escaso. No hay peros que valgan tras sus palabras, aunque si es un buen juego, bienvenido sea. Y todo apunta a ser así. En Games Tribune tuvimos la posibilidad de probarlo el pasado mes de octubre y nos dejó con un



Sonic Colours incluirá un modo cooperativo donde deberemos utilizar los poderes de los Wisps de forma conjunta para salir victoriosos.

buen sabor de boca.

La idea del juego es original y mantiene el feeling de los juegos clásicos de Sonic, la velocidad y el ritmo de juego. El título se nos presenta como un plataformas que une el scroll 2D clásico de la saga con un avance hacia delante por pasillos. Cada pantalla combina ambos modos sin perder el ritmo en el paso de uno a otro.

El añadido más destacable en la jugabilidad frente a otros títulos de Sonic lo encontramos en el uso de los llamados Wisps. Los Wisps son unas pequeñas criaturas de colores varios que otorgan poderes especiales al protagonista, como cavar en el suelo o trepar paredes. En ocasiones estos son necesarios para el avance, otras permiten explorar áreas ocultas. En las dos versiones disponibles de Sonic Colours, Wii y Nintendo DS, encontraremos algunos Wisps comunes y otros exclusivos de cada juego.

El título transcurre en un parque de atracciones donde deberemos ir tras el Dr. Eggman (de nuevo) a través de ocho mudos distintos. Según afirma la compañía el juego nos invitará a rejugarlo para desbloquear nuevas áreas con los diferentes Wisps, sumando una duración de unas 20 horas para acabarlo al completo. Una buena duración para un juego de estas características.

El juego además incluirá un modo cooperativo a dos jugadores con niveles creados especialmente para éste. Para avanzar, nos veremos obligados a colaborar usando los Wisps de forma conjunta. No parece demasiado complejo pero es un añadido interesante.

Lo que pudimos probar de Sonic Colours nos gustó. Técnicamente, el título luce bastante bien. La banda sonora, como en casi todo juego de Sonic, excelente. Pero a falta de probar la versión final del juego, parece que el juego peca de una presentación algo infantil que no gustará a todos y de poca dificultad.





El título combina jugabilidad clásica con scroll 2D y con vista trasera. No obstante, el juego no pierde ritmo.

Valoración:

Sonic Colours promete ser un buen juego de Sonic, pero tendremos que esperar hasta al 12 de noviembre para poder corroborarlo. Lo que si podemos afirmar es que el juego apunta maneras con una jugabilidad rápida y divertida.

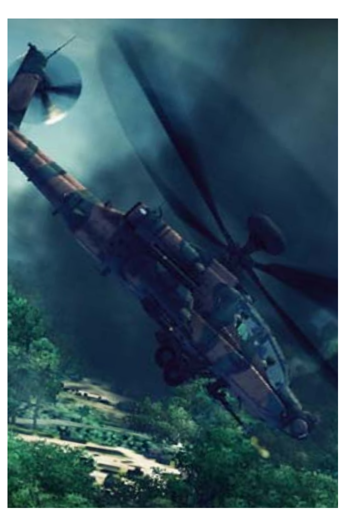
Los principales enemigos de Sonic Colours son seguramente las plataformas de lanzamiento, plataformas para las que parece obligado un aire infantil y una dificultad prácticamente nula. Estamos ansiosos por ver si se trata de un buen título para todos los públicos o sólo para los más pequeños de la casa.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

Apache: Air Assault

Vuelve la auténtica simulación de helicópteros

La prolongada sequía de buenos títulos de simulación aérea se va a ver aliviada el próximo mes, cuando Activision publique lo nuevo de Gaijin Entertainment. ¿Las credenciales? Pues nada menos que la aclamada serie IL-2 Sturmovik



Para los entendidos en la materia, decir Gaijin es decir IL-2 Sturmovik: Birds of Prey , el gran simulador de aviones de combate desarrollado por este estudio ruso y publicado por 505 Games hace poco más de un año. Ahora no se trata de aeroplanos, se trata de helicópteros, en concreto del AH-64 Apache, un aparato de guerra diseñado por Boeing como reemplazo del AH-1 Cobra.

Con referencia en los clásicos

Apache: Air Assault recoge el testigo dejado por las series AH-64D Longbow (Origin Systems) y Comanche (NovaLogic), cuyo último capítulo, Comanche 4, vio la luz en la noche de los tiempos (y más concretamente, en el año 2001). Desde entonces no había aparecido un simulador de helicópteros a la altura de aquellos títulos, por lo que los aficionados al género van a recibir este nuevo Apache como agua de mayo.

El juego estará ambientado en diferentes localizaciones exóticas, de Centroamérica al continente asiático pasando por la costa sudafricana, y siendo el Apache un aparato biplaza, podrás contar en tus misiones con





la ayuda de un copiloto para que se encargue del armamento mientras tú asumes el control del aparato.

El objetivo de la desarrolladora ha sido, en todo momento, el de ofrecer una experiencia de vuelo y combate lo más realista posible, y para conseguirlo se han servido de imágenes de satélite reales para generar cada detalle del terreno. Además, se han simulado de forma precisa el comportamiento de cañones y misiles para que cada impacto y explosión se sientan como auténticos.

A parte del propio Apache podremos probar otros modelos de aeronave, algunos más apropiados para misiones aire-aire, otros más manejables en misiones de combate contra objetivos terrestres.

La campaña constará de 16 fases de múltiples misiones, y podrá jugarse en dos modos para adaptarse a la pericia de cada pilioto: Arcade para los más casuales, Realista para los “hardcore”.

En cuanto a sus posibilidades multijugador, además del típico modo “todos contra todos” para un máximo de 8 participantes, contaremos con un modo cooperativo local en el que dos jugadores podrán calzarse las pieles de piloto y copiloto para alcanzar cotas máximas de realismo y cachondeo, y con 13 operaciones de escuadrón en las que podrán participar hasta 4 jugadores para superar las misiones de esta campaña en particular.

Valoración:

Apache: Air Assault es el primer simulador de helicópteros que aparece en para consola, concretamente para Xbox 360 y PS3 (y posteriormente en Europa, también para PC), y solamente por ello ya merece una mención especial.

Por otra parte, parece bastante claro que el punto de mira de sus responsables está en recuperar la esencia de los simuladores aparecidos para PC a mediados de los 90, apartándose de los títulos más arcade dirigidos a un espectro más amplio de jugadores que han venido propiciando las consolas en los últimos tiempos.

No obstante, si va a ser éste el juego que recupere la esencia de aquellos clásicos, habrá que esperar hasta el próximo 16 de noviembre para saberlo.

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

Epic Mickey

Pintor de brocha gorda made in Disney

Cuando Epic Mickey fue presentado, sorprendió a propios y extraños con una puesta en escena tan alejada de lo que se le presupone a cualquier juego del ratón. Esta es la nueva vertiente del roedor más famoso

Desde que se creó hace 80 años y comenzó a tener éxito, Mickey Mouse ha sido el emblema de Disney y todo un icono de la animación.

Por ese motivo, el ratón no ha perdido la oportunidad de aparecer en todos los medios que se le han puesto por delante. Empezando por la animación, pasando por el papel y, cuando se crearon, también los videojuegos con más o menos acierto según el título.

Desde Mickey Mouse: Aventuras en el País de las Maravillas para NES, Mickey Mania para SNES y Megadrive entre otras, hasta otras apariciones más actuales como en Kingdom Hearts o el juego que hoy nos ocupa.

Precisamente el hecho de que el protagonista sea un personaje tan famoso, amado y odiado a partes iguales puede echar para atrás a más de un escéptico en un principio.Eso sumado al aspecto gráfico oscuro y tétrico que se mostró (bastante alejado de lo que se suele ver en los juegos del roedor) y que luego en el E3 resultó no ser ni tan oscuro ni tan tétrico hizo desconfiar a más de uno.

Sin embargo, que nadie se confunda: con el material que tenemos por ahora, lo cierto es que Epic Mickey parece estar dispuesto a competir en la élite de Wii o, al menos, a ser un buen juego.

Todo comienza cuando Mickey decide introducirse a través de su espejo llegando a un extraño mundo llamado Wasteland que es el lugar donde van todos los personajes de animación olvidados. Parece ser que por algún despiste de Mickey, se crea una malvada mancha de pintura que intentará destruir el colorido mundo Disney empezando por el mundo de los olvidados y su líder Oswald - ¿Alguien se acuerda de él? - , el hermano mayor del ratón.

Oswald, poseído por la mancha y totalmente celoso de la popularidad de su hermano, absorberá al mismo a su mundo.

Todo este lío de manchas y aberraciones animadas -los enemigos- creadas para hacer la puñeta será, precisamente, lo que intentará resolver Mickey, pincel mágico en mano, durante el videojuego, intentando vencer a la mancha, recuperar la confianza de su hermano y arreglar el mundo.

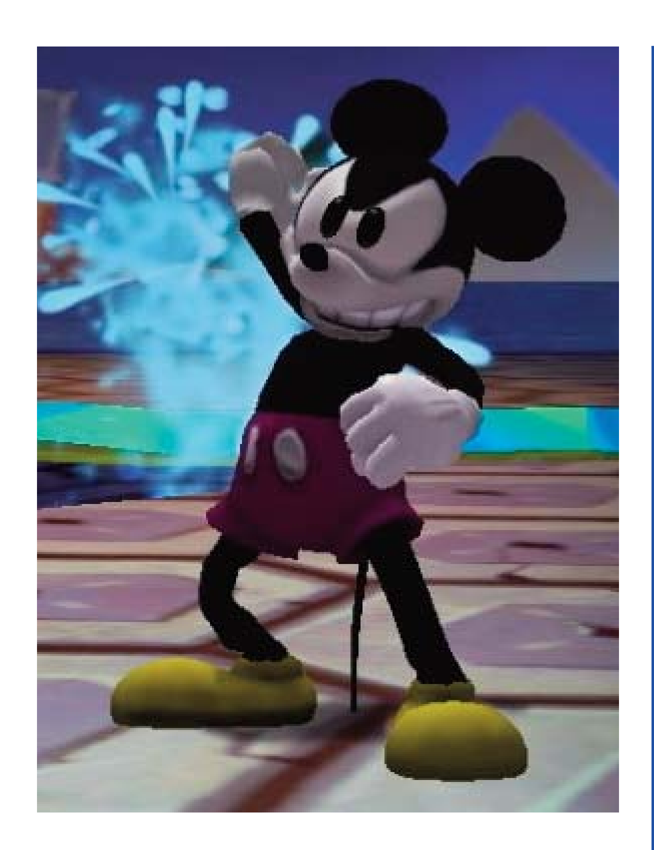
A nivel jugable también ofrecerá bastantes posibilidades. Con el pincel mágico podremos interactuar con el escenario haciendo desaparecer elementos (casas, árboles, personajes...) o incluso mostrando pasadizos y objetos invisibles. Es decir, el juego tendrá elementos clásicos de las aventuras de este tipo, pero también otros novedosos como éste.

Además, esta característica conlleva otra novedad: las acciones que hagamos decidirán el carácter por así decirlo, de nuestro protagonista. Si nos decidimos por pintar personajes, conseguiremos amigos, pero si borramos buena gente y otras maldades, acabaremos en "el lado oscuro", incluso cambiando el aspecto del propio Mickey. Además, también tendremos algunos niveles de desarrollo horizontal, pudiendo recordar los inicios del personaje en los videojuegos.

Desgraciadamente, no hemos podido escuchar demasiado de la banda sonora, pero un par de temas ingame y la canción del trailer han servido como anticipo para algo que realmente parece muy bueno, teniendo cierto toque de misterio que sirve estupendamente para acompañar el desarrollo de este videojuego.

Por otra parte, los gráficos no son tan extremadamente oscuros como se mostraron en un principio, aunque sí que podremos ver a Mickey en ámbitos a los que no estamos acostumbrados, con escenarios no tan coloridos. En cualquier caso, la calidad del material mostrado hasta el momento es notable, tanto en cinemáticas como ingame. El juego luce un Cel Shading que le viene perfecto, con unos escenarios y personajes bien diseñados.

En definitiva, un videojuego que parece ir por muy buen camino, con un género algo ambiguo (entre la aventura y las plataformas con algunos detalles de RPG) y una jugabilidad novedosa que podría resultar divertida. El 25 de noviembre llegará.



Valoración:

A un mes del lanzamiento europeo, Epic Mickey se presenta como un juego aparentemente genial, con un buen apartado técnico y una jugabilidad divertida y variada.

Tiene muchas papeletas para convertirse en uno de los grandes de Wii, esperemos que no defraude.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

Dragon Ball Raging Bl. 2

Goku vuelve con más compañeros que nunca

Dragon Ball Raging Blast 2 llega cargado de novedades: nuevos personajes, nuevos escenarios, nuevos ataques, nuevos modos de juego, nueva cámara... ¿Será este el Dragon Ball definitivo?



El próximo día 5 de Noviembre llegará a nuestras videoconsolas la segunda parte de Dragon Ball: Raging Blast. Como no podía ser de otra forma, esta entrega incluirá muchos más personajes que la primera edición. En esta ocasión, contaremos con 20 personajes completamente nuevos, llegando así a la increíble cifra de 90 personajes distintos. Todos ellos extraídos del manga y del anime original de Akira Toriyama.

Una de las principales novedades de este título es que el aspecto visual ha sido mejorado. Tanto el modelado de los personajes como el del escenario han sido reeditados, consiguiendo así una mayor sensación de realismo en las luchas y una mayor profundidad en las zonas de combate. Los personajes tendrán expresividad en sus caras, que variarán según las condiciones del combate. Los escenarios contarán con más entornos destructibles, además de clima propio, con unas condiciones meteorológicas predefinidas que podrán cambiar en cualquier momento. Y como ya viene siendo habitual en los últimos títulos de Dragon Ball los combates podrán tener lugar en









Veremos caras desconocidas, como la del Dr. Raichi, que aparece en una película de DBZ que nunca llegó a nuestro país.

tierra, mar o aire.

Otra de las principales novedades es el modo Raging Soul, al que podremos optar cuando tengamos llena toda nuestra barra de ki. Si se cumple esta condición, podremos hacer que nuestro personaje sea más fuerte, con lo que sus golpes serán más potentes y podremos teletransportarnos más veces seguidas.

Por último, aunque no por ello menos importante, la cámara de los combates ha sido totalmente renovada. Ahora, la cámara se acerca automáticamente cuando hacemos un golpe especial, para captar así la escena desde un ángulo óptimo. Esto permite al jugador seguir la acción desde un primer plano, sin perder ningún detalle del combate.

Y por si todo esto os ha parecido poco, también contaremos con nuevos efectos en las animaciones de los personajes, nuevos escenarios y más modos de juegos que en el anterior título. Así que a priori podemos confirmar que la secuela de Raging Blast promete.

Valoración:

Parece que el universo Dragon Ball sigue estando en plena forma, y cada nuevo videojuego supera con creces al anterior. Esperemos que el juego no nos defraude.

TEXTO: MARC ALCAINA G.

Harry Potter 7 Parte 1

Las reliquias de la muerte

Electronic Arts nos sorprende con este nuevo enfoque de la franquicia, más basado en la acción y aventura en tercera persona, que se inspira descaradamente en los más grandes del género como Gears of War y Uncharted

Una de las formas más clásicas de reflotar una franquicia consiste en añadir absolutamente todos los cambios que se nos ocurran en una sesión de brainstorming; cuanto más descabellados mejor. En algunas pocas y afortunadas ocasiones este proceso se lleva con un poco más de mesura y sentido común, como este Harry Potter y las reliquias de la muerte Parte 1, que ha conseguido recuperar bastante visibilidad con un simple cambio de género: Harry se transforma en Marcus Fenix

Tomando prestado el sistema d ecobertura y laintegración del HUD en la imagen de GeoW, dejaremos atrás los clásicos puzles que definían las anteriores entregas para adentrarnos dentro del terreno de la acción y la supervivencia pues, sin entrar en spoilers, en este juego nos podemos olvidar de Hogwarts y los exámenes y nos tendremos que preocupar de sobrevivir al nuevo régimen que nos tilda de "Indeseable número 1"

Apuntando con nuestra varita

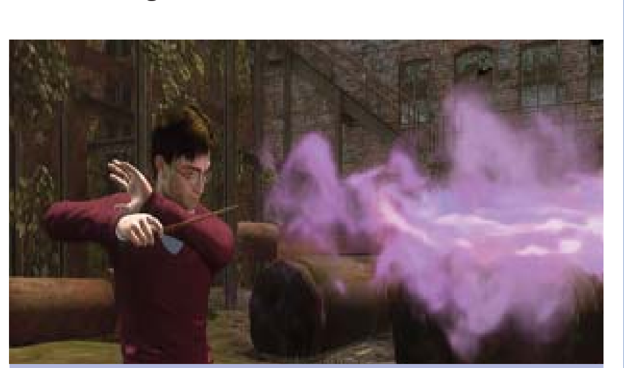
Para defendernos de nuestros enemigos utilizaremos nuestra varita mágica con la que podremos lanzar todo tipo de conjuros salidos de la mente de J.K. Rowling. Por lo visto hasta ahora parece que el sistema de apuntado no estará tan refinado com en otros shooters y que la falta de un arma que nos insinúe la trayectoria que recorrerá nuestro ataque nos obligará a depender demasiado de la retícula de ayuda; habrá que ver si con más horas de juego nos acostumbramos a esta situación.

Otro punto poco inspirado es el de las animaciones. Aunque el motor gráfico está a la altura a ala

hora de representar a los personajes más conocidos de las películas, los movimientos pecan de cierta artificialidad.

En definitiva, esta nueva entrega de Harry Potter parece dispuesta a llamar la atención de aquellos fans de los libros y películas que habían perdido las esperanzas en los juegos. Aunque el título no transgrede en nada ni ofrece ningún tipo de narración transmediática que haga aumentar el interés del consumidor, presenta las suficientes novedades como para despertar nuestra curiosidad. En un mes sabremos si las buenas ideas se imponen a los fallos técnicos y nos encontramos con una aventura digna del nombre que lleva.

El juego estará mucho más centrado en la acción y tendrá su propio sistema de cobertura



A lo largo de la aventura utilizaremos todos los hechizos que usemos serán propios del universo Harry Potter, algo que los más fans agradecerán

Valoración:

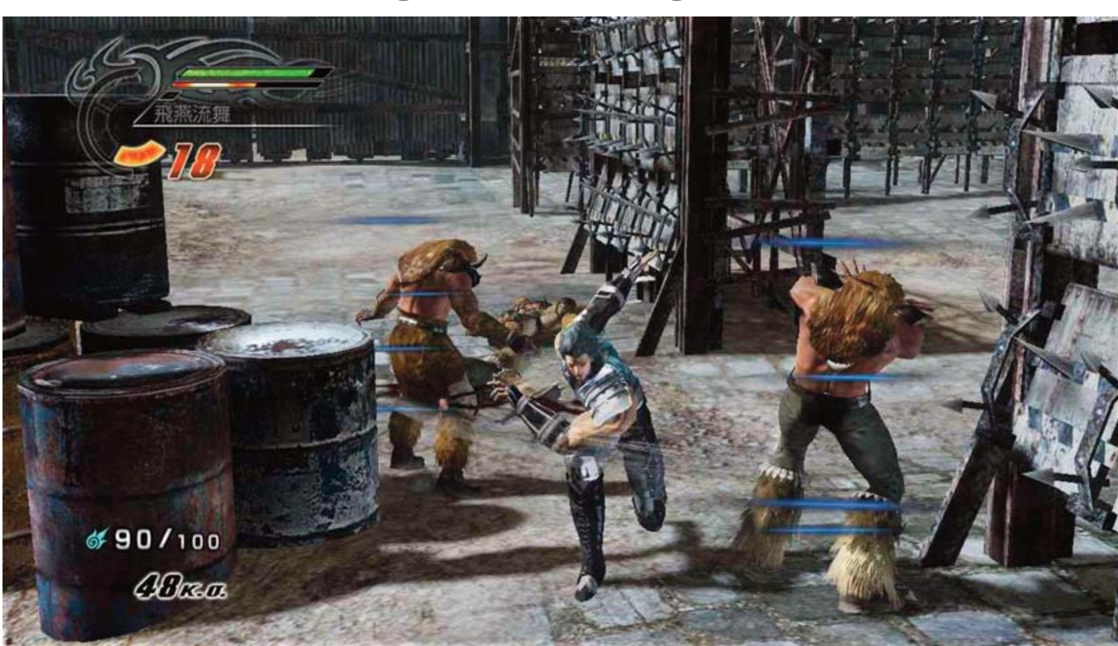
Aunque el cambio de género era totalmente necesario y le sienta fenomenalmente, planea el peligro de que pequeños fallos técnicos empobrezcan la experiencia.

Si consiguen solventarlos en la versión final tendremos un buen juego; eso sí, tan sólo para fans.

TEXTO: A. GONZÁLEZ

El Puño de la Estrella del Norte

Hokuto no Ken llega a la nueva generación



El Puño de la Estrella del Norte (Hokuto no Ken) es un manga y anime post-apocalíptico de artes marciales creado por Buronson y Tetsuo Hara. Ahora llega a las PS3 y Xbox360 de todo el mundo

El título de Tecmo Koei no es el primero que se basa en la saga, desde 1983 prácticamente todas las plataformas han tenido su juego de Hokuto no Ken, pero la gran mayoría no ha llegado a occidente (y ninguno oficialmente a España(por un tema de licencias. Este sí, y Tecmo Koei pretende llevar el espíritu salvaje, sangriento y post-apocalíptico del manga y el anime al juego en consolas.

Tomaremos el papel del personaje principal del manga, un guerrero de nombre Kenshiro, maestro en un arte marcial llamado Hokuto Shinken, el juego se desarrollo en un futuro tan manido como uno postapocalíptico en el que la humanidad está al borde de la extinción, apenas unos centenares de hombres sobreviven y luchan por los escasos recursos que quedan disponibles tras una guerra nuclear. En este ambiente desolador las bandas de criminales campan a sus anchas y nuestro héroe debe luchar contra ellas y defender a los escasos supervivientes que, sin nuestra ayuda no tendrían posibilidad alguna de vida. Deberemos así, hacer frente a los seis maestros del arte marcial Nanto Sheiken (Puño de la Estrella del Sur), e incluso a nuestro hermano Raoh.

El Puño de la Estrella del Norte es el resultado de la conjunción de la historia, trama y personaje del manga y anime con la saga de videojuegos Dinasty Warriors, a Tecmo Koei no le duelen prendas al asegurar que se trata de un spinoff de su franquicia de beat´em´up estrella, que sin embargo parece en los últimos años en caída libre. Parece una apuesta arriesgada dado el resultado tanto técnico como económico de los últimos Dinasty Warriors, pero por otro lado puede ser el soplo de aire fresco que la franquicia necesita para reverdecer laureles y captar nuevos juga-

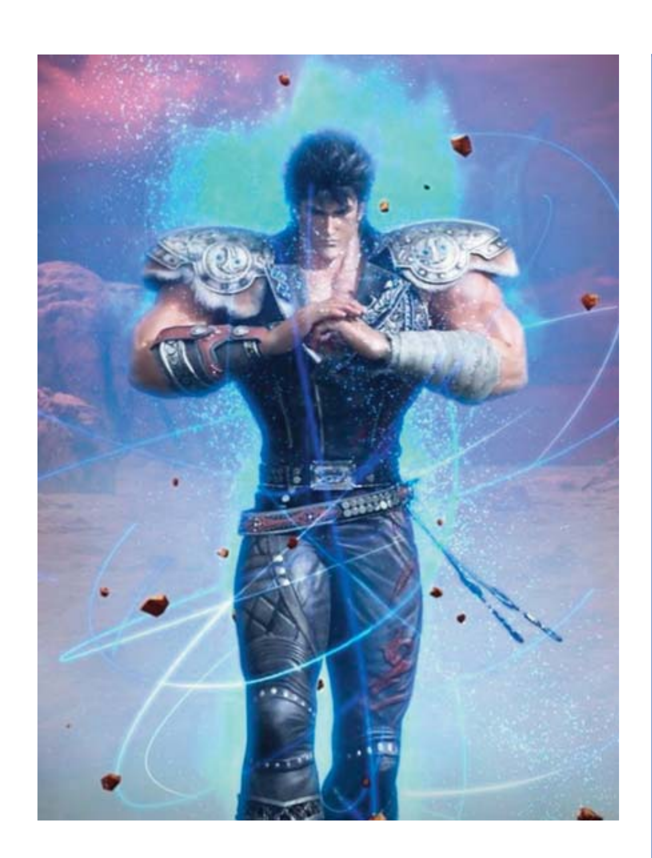
dores ante un género que no está ahora mismo en las preferencias de la mayoría de los jugadores.

Tecmo Koei sabe lo que se juega con este título y ha encargado el desarrollo a uno de los estudios con más experiencia en el género: Omega Force, que han participado en la mayor parte de los juegos de Dinasty Warriors y de los spinoff como Samurai Warriors y DW: Gundam. Tras varios intentos de innovar en las mecánicas jugables del beat´em´up, El Puño de la Estrella del Norte se muestra como una vuelta a los orígenes, aquellos que hicieron de Dinasty Warriors una de las franquicias de referencia en anteriores generaciones de consolas, ofreciendo al jugador una acción inmediata y una jugabilidad directa pero profunda con multitud de combos y la necesidad de usarlos convenientemente y en el momento y con el timing adecuado. Huye del clásico machacabotones en el que se habían convertido muchos de los últimos beat´em´up en la linea del aclamado Bayonetta de Sega, pero con un número de enemigos en pantalla mucho mayor.

Otro de los aspectos criticados de los últimos Dinasty Warriors es el sistema de mejoras de habilidades y armas, en esta ocasión se ha optado por un sistema clásico en el que cada enemigo que eliminemos y nivel que superemos nos proporcionará puntos de experiencia, que usaremos para adquirir nuevos golpes y habilidades y mejorar los que ya tengamos. Con el objetivo de otorgar al título una mayor profundidad y rejugabilidad, Tecmo Koei incluye la posibilidad de jugar con otros dos personajes, aparte de Kenshiro, con artes marciales diferentes a las del personaje principal Nanto (técnicas de evasión y contraataque) y Unique (uso de armas).

A nivel técnico, El Puño de la Estrella del Norte estrena un nuevo engine gráfico que no es el de la pasada generación potenciado, se aprecia en la multitud de detalles que muestran tanto los personajes como el entorno y esperamos que permita mover con fluidez las decenas de enemigos que atacarán a muestro personaje.

No se sabe si este juego de Hokuto no Ken llegará traducido y/o doblado al castellano, pero si se ha confirmado que incluirá las voces originales en japonés como opción, algo que los usuarios y fans habían reclamado.



Valoración:

El juego tiene muy buena pinta, imprescindible para los aficionados al manga/anime Hokuto no Ken y al género beat´em´up, es también ¿porqué no? una buena forma de introducirse en una de las mejores obras japonesas de todos los tiempos. Se aprecia que está siendo desarrollado por gente que conoce y adora la obra original y si el trabajo está a la altura, podemos estar ante uno de los títulos que llegan sin hacer ruido y se quedan para siempre en la memoria de los jugadores que lo hayan podido apreciar. El 5 de noviembre es la fecha marcada en rojo en el calendario de los fans de El Puño de la Estrella del Norte.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA


Cada mes, un
nuevo número de
Games Tribune
Magazine en:
www.gamestribune.com
No esperes más!!

ASÍ ANALIZAMOS

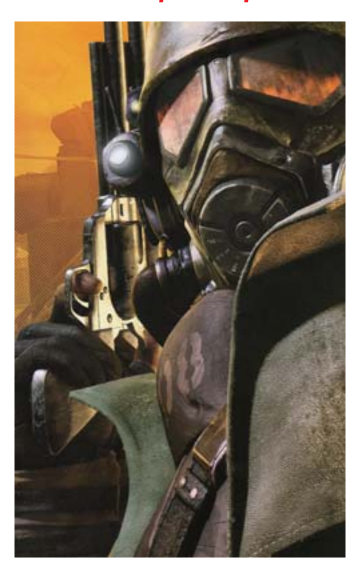
0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla: obsidian · **distribuidor:** namco/bandai · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 71,90 € · **edad:** +18

FallOut New Vegas

Play it again... Jonnhy

Superados los prejuicios de los que vimos en él una secuela reciclada, la obra de Obsidian vuelve para seguir marcando el ritmo en cuanto al género del RPG. Preparaos para echarle muchas, muchas horas



Lo justo es decir que si hay un análisis que pueda sucumbir totalmente a la subjetividad del redactor, es sin duda el que nos ocupa. Nadie va a mirar New Vegas de la misma forma. Nadie se va estremecer en los mismos puntos. Nadie se va a sobrecoger con las mismas vistas. Y sobre todo, nunca va a haber dos partidas iguales. Es el rol con mayúsculas. Nosotros forjamos nuestra propia leyenda. Y nuestro camino.

Tal vez haya perdido su capacidad de sorprender. De hecho pocos juegos han conseguido trasmitir la epicidad que supuso nuestra escapatoria del refugio 101 de FO3. Y es algo que vamos a notar en falta en nuestra primera toma de contacto nada más asumir los controles.

New Vegas se sitúa apenas tres años después de los hechos de la tercera entrega. Pero esta vez abandonaremos la devastada costa este por un post-apocalíptico desierto de Mojave. En él, nuestro personaje, un desgraciado mensajero es tiroteado y

New Vegas puede considerarse una ampliacion de FO3. Tiene añadidos. Algunos acertados. Otros...

dado por muerto. Sin embargo la diosa fortuna se alía con nosotros. Tendremos una segunda oportunidad para poder vengarnos de aquél que osó acabar con nosotros. A partir de aquí, la historia la marca cada uno.

Técnicamente, y aunque el motor del juego comienza a dar sobradas muestras de fatiga, volvemos a tener frente a nosotros una basta extensión que parece no tener fin. La recreación del desierto de Mojave y los alrededores de New Vegas resulta fantásticamente increible. Y de hecho, denota una mayor optimización en lo que a nivel de texturas, modelados y framerate nos muestra. SIn embargo, dicho emplazamiento ha perdido gran parte de su encanto. En esta ocasión el Yermo será menos Yermo. El Mojave es en la actualidad un emplazamiento desértico, sin apenas asentamientos humanos. Por lo que el paso de la cruenta guerra que condenó a la humanidad ha tenido en este apartado lugar de EEUU un menor impacto que lo que pudimos ver en FallOut 3. Incluso la propia historia ya nos pone en antecedentes y nos informa que Las Vegas no sufrió tanto el acoso como si lo hizo la costa este.

Siguiendo con la comparativa entre aquél y éste, esta vez el mapa es un tanto menor en extensión, pero al contener más localizaciones, y hacerlo mucho más abrupto y dificil de acceder, va a ser bastante más costoso para avanzar.

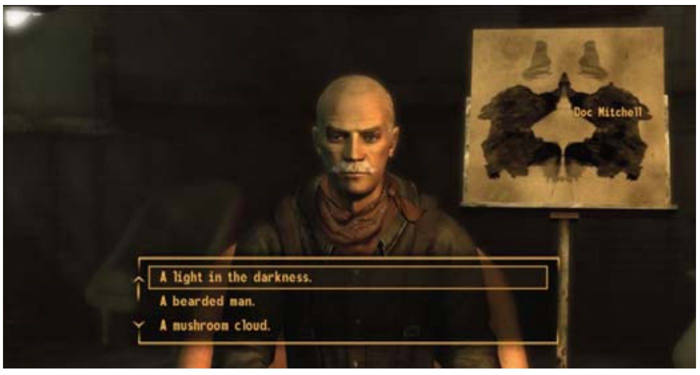
A pesar de que las primeras horas de juego nos pueden parecer un más de lo mismo en todos los sentidos, lo cierto es que Obsidian no se ha limitado a calcar lo que hizo Bethesda hace dos años. Ha incluido un buen puñado de novedades, con mayor o menos acierto, en su bús-

Bugthesda

Que ofrecer un juego sin errores en un juego de este calibre a día de hoy, es algo que se puede asumir. Sin embargo la colección de cuelgues y bugs que se ha sufrido a la hora de poder realizar este análisis ha sido bastante más de lo que cualquier persona objetiva hubiera tachado precisamente como eso, asumible.

No puede ser que los enemigos queden semienterrados en el suelo, o que éstos acaben atravesando una pared en un porcentaje bastante más elevado del que se podría calificar como anecdótico. Además, los errores de traducción, así como los desafíos conversacionales, donde muchas veces se califica como superado cuando no lo es, y viceversa, acaban enturviando lo que podría haber sido un gran juego. La IA (enemiga y aliada) daría también para otro cuadro.











queda de intentar pulir un producto que ha llegado a enganchar durante muchas horas a cientos de miles de jugadores. Pero como ya hemos indicado, no todas las mejoras han servido para ofrecer una mayor experiencia. Podríamos hacer una división bastante básica entre desafortunadas, superficiales y profundas.

Entre estas últimas se sitúa sin lugar a dudas el hecho de la presencia de diversas facciones en el terreno. A grandes rasgos tendremos dos aparentemente fuertes: La legión y la RNC. Pero no serán las únicas. Pronto tomaremos contacto con los Bandidos de la Pólvora, Los Víboras, Los Reyes o los Grandes Khans o Los Seguidores del Apocalípsis. Amén de que cada asentamiento humano de cierto renombre también funciona como tales.

Esta gran variedad de grupos, muchos enemistados entre sí, y otros con intereses comunes, ofrece una basta cantidad de posibles situaciones que van a acabar afectando a nuestra experiencia en el juego. Como podrás imaginar, no es posible llevarse bien con todos, y muchas misiones van a entrar en conflicto con otros encargos de la facción rival. Una gran idea, pero que sin embargo, puesta en marcha acaba desembocando en el caos. Matar a un determinado número de miembros de una determinada facción inmediatamente te condena como enemigo casi irreconciliable para la misma. Con lo cual, una forma de juego de intentar realizar misiones alternativas puede convertir el Mojave en la viva reencarnación de lo que debe ser el infierno.

Si bien, esta situación puede ser reconducida empleando la astucia y disfraces. Pero hemos





detectado que este sistema no funciona todo lo bien que cabría esperar. Supuestamente los perros y algunos NPC determinados pueden descubrir nuestro engaño. Y esto puede pasar siempre, o no puede pasar nunca. Demasiado grado de arbitrariedad.

Una de las novedades que va a afectar directamente al juego es que esta vez los enemigos son bastante mas fuertes que en la anterior entrega. Y muchos de ellos van acorazados. Eliminar a un Nocturno, un Resplandeciente o un Sanguinario (con diferencia, los más temibles de todo el juego) va a ser mucho más complejo que antaño. Para intentar paliar nuestra más que evidente desventaja, el juego nos ofrece la posibilidad de potenciar nuestras armas (hasta tres mejoras permanentes por arma), usar distinto tipo de munición o reclutar algún acompañante. Dentro de esto último, podremos encontrar hasta 8 acompañantes distintos, cada uno con sus propias virtudes y desventajas. Según la combinación que usemos, podremos llevar hasta dos de ellos, facilitándonos por su gran capacidad destructiva (a veces tendremos la sensación de ser más un estorbo para él), nuestra labor.

Dentro de las novedades superficiales encontramos la recuperación de la alquimia. No llega a los niveles que vimos en Oblivion. Y su presencia es netamente testimonial. Pero donde el juego ha naufragado enormemente es en su apuesta por la búsqueda del juego de supervivencia definitivo. Para ello se habilitó un modo denominado hardcore, con el cual debemos controlar los niveles de alimentación, hidratación y sueño, así como el peso de nues-



Esta vez el Yermo no está tan devastado. New Vegas pierde con su antecesor en la brutal ambientación de la que hizo gala. Aquí la guerra nuclear parece que no ha hecho tanta mella como sí lo hizo en D.C.

tra munición. Una idea atractiva, pero que a la hora de la verdad resulta totalmente descafeinada. No es para nada difícil encontrar alimentos ni controlar nuestra hidratación. Y el sueño se hace notable cuando llevamos 72 horas en el juego sin dormir. Además la munición no supone un gran handicap. 100 balas del calibre .56 apenas suponen 3 kgs de peso.

En el apartado de jugabilidad, el juego es un calco de lo ya visto. Tendremos la posibilidad de jugar en 1ª o 3ª persona, y seguiremos haciendo uso de las mismas opciones y posibilidades que ya vimos en el capítulo anterior. Pero al ser esta vez enemigos bastante más duros, la necesidad de usar el VATS, sobre todo en las primeras horas de la aventura, se convierte en un imprescindible. Pero es perdonable. No es un shooter, ni tampoco pretende serlo.

Donde ya entramos en el capítulo de lo no permisible es en el









elevado número de bugs que presenta el juego. Algunos llegan a ser bastante desastrosos y condicionan de manera muy negativa la experiencia de juego. No puede ser que a estas alturas haya enemigos “atrapados” en paredes fantasma, glitches gráficos o que la IA del acompañante decida inmolarse por las buenas.

Pero donde el juego vuelve a poner las cartas sobre la mesa es sin duda en el gran doblaje del que vuelve a hacer gala. Después del mediocre regusto que nos dejaron las expansiones de FO3, con un elenco de actores que se podía contar con los dedos de una mano, aquí volvemos a la magia de antaño. Y puede que hasta potenciada. Esta vez la narrativa corre a cargo del señor New Vegas. Por poner un pero, no goza del mismo carisma que Three Dog, pero sus intervenciones son bastante más variadas. Además, el resto de personajes del Yermo esta vez sí que parecen ser partícipes de haber sufrido una devastación nuclear.

En cuanto a la duración, esta vez el numero de quests secundarias se sitúa por encima de las 70. Sin embargo desde ya os avisamos que intentar cumplirlas todas en una única partida es materialmente imposible, ya que el cumplir algunas implica eliminar un elemento importante de la facción rival, con lo cual, eliminaremos directamente su misión.

En total, el juego puede ofrecer unas 25 horas de duración si nos limitamos a la quest principal. Y más de 200 si nos dedicamos a explorar en profundidad lo que New Vegas nos ofrece.

Conclusiones:

Podríamos estar ante el juego de rol definitivo... Pero no. En algunos aspectos se muestra inferior a FO3, y en sus virtudes no logra sacarle demasiada ventaja. Además, presenta una colección de bugs bastante interesante.

Alternativas:

Resulta obvio, pero su alternativa es FallOut 3. Si buscamos una temática más medieval, tendremos que remontarnos hasta Oblivion. Del resto, clones pero sin lo suficiente para hacerle frente.

Positivo:

- *Muchas horas de exploración*
- *Gran calidad del doblaje*

Negativo:

- *Los molestos bugs*
- *Una IA poco trabajada*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	75
sonido	95
jugabilidad	80
duración	98
total	**83**

Una segunda opinión:

Va a satisfacer a todos aquellos que se quedaron (si es que es posible) con ganas de más después de haber metido el porrón de horas a FallOut 3. Va a ser complicado que alguien que no ha jugado nunca a este tipo de juegos se acabe enganchando con New Vegas.

Jose Luis Parreño Lara

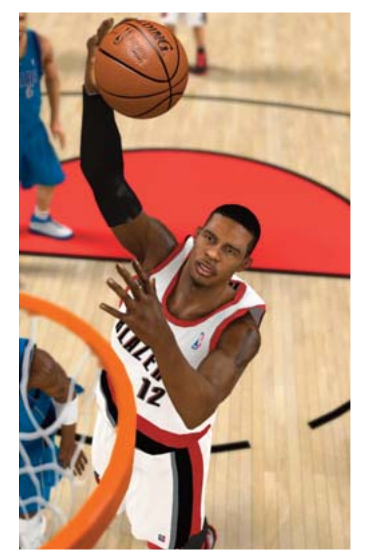


desarrolla: 2k sports · **distribuidor:** take 2 · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano/ inglés· **pvp:** 59,90 € · **edad:**+3

NBA 2K11

¡Ra, ta, ta, ta, taaa, triiiple!

Una vez más, vuelve una de las mejores franquicias del deporte de la canasta. Y en esta ocasión se nos concederá el lujo de poder controlar al mismísimo....¡Michael Jordan!



Al igual que pasa con el fútbol, comienza la temporada de la NBA y con ella los chicos de 2k nos vuelve a traer una nueva entrga de su prestigioso simulador que, este año, llega más fuerte que nunca apoyado por la imagen de uno de los mejores jugadores de todos los tiempos: Michael Jordan, que además de prestar su imagen ha llevado nuevos modos de juego dando un resultado realmente brillante. Con esta inclusión y junto con otras mejoras que comentaremos a continuación, NBA 2K11 ha venido a demostrar que, incluso de un año para otro, se puede llegar a mejorar sustancialmente una saga deportiva (y de mucha calidad, por cierto) de carácter anual, incorporando un buen número de elementos jugables que elevan la calidad del título muy por encima de su predecesor (tomen nota señores de otras sagas deportivas).

Esta nueva entrega vuelve a estar en la élite de los simuladores deportivos, sin duda, se agradece que los chicos de 2k se tomen tanta molestia.





Gráficamente, el juego sigue en la misma linea que su predecesor, lo cual no resulta extraño sabiendo que ya rayaba a un nivel expectacular. Dentro de esto, lo que si hemos podido apreciar es la inclusión de nuevas animaciones que hacen que las transiciones entre diferentes acciones sean más suaves y realistas. Asi como los movimientos especificos de cada jugador, destacando la recreación hiperrealista del protagonista central de NBA 2K11, un Michael Jordan cuidado al detalle.

Si a esto le sumamos una excelente ambientación, reproducción de las canchas, afición y demás detalles que nos podamos imaginar, da como resultado un produto de muy buena calidad en este apartado.

Como ya es habitual en la serie, el sistema de control que incorpora NBA 2K11 es realmente flexible, por lo que es fácilmente adaptable a cualquier jugador. Los más puristas seguro que se decantan por el sistema de tiros manual. Este sistema es más difícil de dominar, pero también es más realista y gratificante a la larga. Aún así, todos aquellos que no se adapten con este sistema siempre pueden recurrir al más clásico, en el que para efectuar cada lanzamiento solo es necesario pulsar un botón del mando.
Gracias a la ya famosa tecnología IsoMotion, cada jugador es capaz de llevar a cabo un buen surtido de dribblings, fintas de tiro, pases por la espalda, cambios de dirección y demás filigranas con cierta soltura. Y no sólo eso, ya que también es posible realizar otras acciones como pedir bloqueos, practicar dos-contra-uno defensivos, etc. Vamos, lo mismo que ya disfrutamos en NBA 2K10, pero



Después de 10 años, "su majestad" vuelve a poner su imagen en un juego, pero no se queda sólo en eso, si no que también tendrá un apartado muy especial dentro del juego. todo un detalle para los nostálgicos









ampliado.

Otro punto a destacar en este apartado es la inclusión de una nueva IA, ahora nuestros contrincantes defienden mucho mejor y se adatan a nuestras tácticas y estilo de juego, sin lugar a dudas los partidos son ahora mucho más dinámicos, realistas y algo más complejos.

El sonido del juego bien merece un párrafo aparte, ya que continúa en la línea del año anterior. Los temas y las canciones seleccionadas para los menús y para acompañarnos en determinados encuentros son muy acordes al tipo de juego y de gente a la que va dirigido el mismo. Temas de Hip Hop, Rap, incluso algo de Rock seran disfrutados por nuestros oídos durante las partidas. Además, la ambientación de los encuentros, así como las narraciones de los comentaristas, que están en un “perfecto inglés”, refuerzan esa sensación de realidad que buscamos en los simuladores deportivos, y que nos transportan a los encuentros de la NBA en Estados Unidos.

De las nutridas modalidades de juego que nos brinda el título, destacan sobremanera las que tienen que ver con Air Jordan y que, dicho sea de paso, son totalmente nuevas, exclusivas de esta entrega. Desafío Jordan es una de nuestras favoritas. En ella se nos invita a igualar o superar las 10 mejores actuaciones de Jordan de toda su carrera. Y como ya imaginaréis por su impresionante trayectoria, estas pruebas no son nada fáciles de superar.

Además, todos aquellos que consigan batir cada uno de los retos desbloquearán nuestra modalidad predilecta, MJ: La Creación de una Leyenda. Esta opción es similar a la clásica modalidad Mi Jugador, pero con una va-



riante muy especial: en lugar de tener que controlar a un rookie desconocido para medirse al resto de estrellas de la NBA, dicho jugador será directamente Jordan. O lo que es lo mismo, que en esta opción podemos medir las habilidades de la leyenda de los Bulls contra los mega-cracks actuales como Kobe, LeBron, Wade, Pierce o Rose. Esta modalidad es un sueño hecho realidad para muchos aficionados y seguidores tanto de la NBA como del propio Michael Jordan.

El control del juego será lo mas simulado posible, incluso el modo automático requiere práctica para dominarlo

Equipos Clásicos de los Bulls es la tercera modalidad inédita que incluye NBA 2K11. En ella se nos permite jugar partidos con los equipos clásicos de los Bulls en los que militó MJ (pudiendo jugar con Pippen, Kukoc o Grant), y enfrentarnos a los Celtics de Bird o los Lakers de Magic por citar solo un par de ejemplos. Es como rememorar la época más dorada de la NBA. Al margen de estos tres modos de juego inéditos, a los que también se suma el Concurso de Mates, el título también presenta los ya clásicos Asociación, NBA Blacktop, Playoffs, Ligas online, Partida Rápida, Equipo, Temporada, Entrenamiento.

Todo una delicia para los amantes de de este deporte, que sin duada hará que se prolongue bastante la vida del juego.



Conclusiones:

Sin lugar a dudas estamos ante uno de los mejores simuladores deportivos de esta generación. Tiene todo lo necesario para satisfacer al usuario.Demostrando que este tipo de juegos pueden llegar a ser algo mas que una simple “actualización”. Gran acierto al poder incluir a Jordan.

Alternativas:

De momento, con el retraso indefinido de NBA Elite11, se queda prácticamente solo.

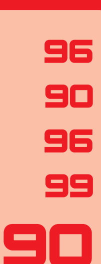
Positivo:

- Sobriedad gráfica e I.A.
- Simulación total.

Negativo:

- Recreación de algunos jugadores
- Pequeños fallos en el sistema de pase

TEXTO: JORGE SERRANO



gráficos	96
sonido	90
jugabilidad	96
duración	99
total	90

desarrolla: platinum games · **distribuidor:** sega · **género:** acción· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 71,90 € · **edad:** +18

Vanquish

Más rápido, mas ágil, mas fuerte, Vanquish!

El segundo juego se Shinji Mikami en el estudio Platinum Games ha levantado una enorme expectación, por los excelentes resultados de Bayoneta y por el marcado estilo que impregna el director a todos sus juegos



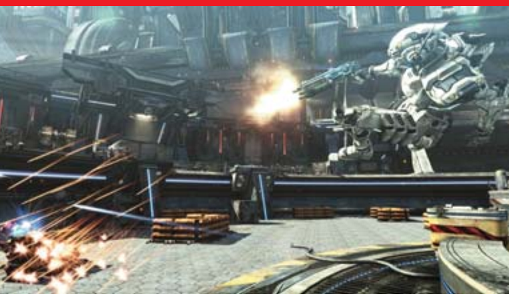
En pleno proceso de renovación del acuerdo entre Sega y Platinum Games para que la distribuidora japonesa continúe apadrinando los trabajos de Platinum Games, llega a Europa el segundo trabajo del director Shinji Mikami una vez finalizado su paso por el estudio Clover y fundado el estudio Platinum Games.

Aún recuerdo aquel primer tráiler mostrado de Vanquish, en el que el juego parecía una copia descarada de Halo en todos los sentidos. Podéis iros olvidando de esa idea, si algo le sobra a este Vanquish es identidad propia, tiene toda la magia de los juegos de Mikami, la misma magia que ya nos transmitió Bayoneta hace aproximadamente un año.

Vanquish se puede definir

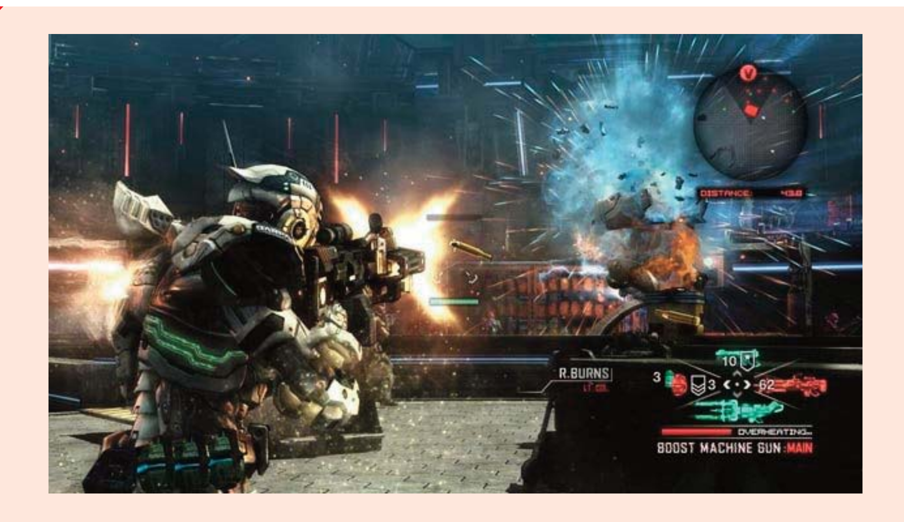
Vanquish es a los juegos de acción, lo que Bayonetta fue hace apenas un año a los hack and Slash. Sin lugar a dudas uno de los mejores del género



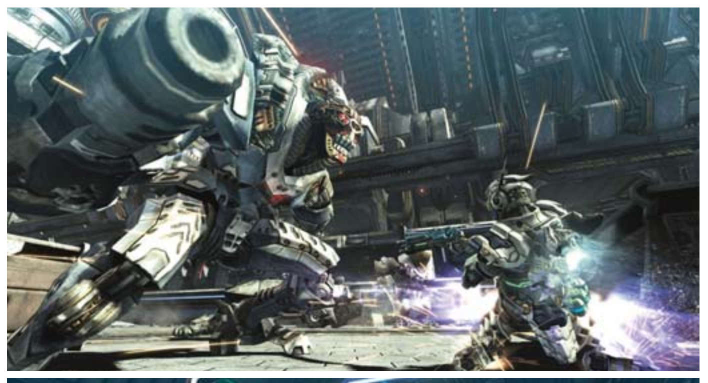


como una mezcla del estilo jugable del primer Lost Planet, con las opciones de cobertura de Gears of War, todo ello encuadrado en un universo futurista que recuerda ligeramente al de Halo, pero en el que destacan elementos novedosos y poco explotados en los videojuegos como es el tiempo bala o la velocidad extrema. Si al coctel le añadimos infinidad de efectos gráficos que nos dejarán con la boca abierta y una dificultad estudiada hasta el límite, tenemos uno de los mejores juegos del año sin lugar a dudas. Pero centrémonos en el análisis del juego.

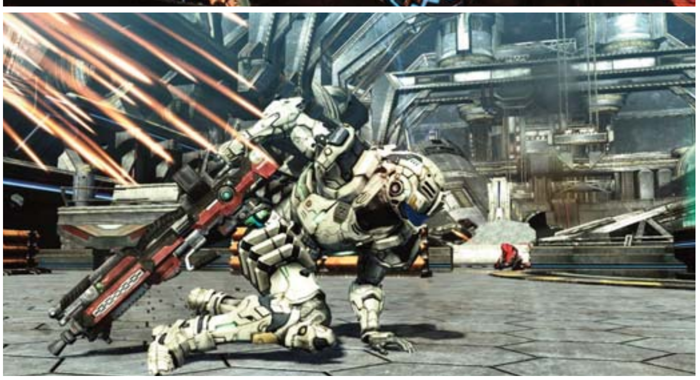
Gráficamente el juego es espectacular. El diseño de personajes y escenarios son excelentes, notándose detalles de maestría como ver a Sam parar en medio del combate para echar un pitillo, acto que nos recuerda que debajo de ese impresionante traje cibernético hay un hombre de carne y hueso. Los efectos gráficos son de lo mejor que se puede ver en las consolas con alta definición. Explosiones, tiempo bala, electricidad, todo presenta un acabado inmejorable. Pero por si no fuese suficiente, estos efectos se muestran en grandes cantidades en pantalla. De tal modo que podremos apreciar como las balas nos rozan la armadura al mismo tiempo que el escenario se desploma a nuestro paso tras múltiples explosiones. Al igual que ocurría en Bayonetta, las texturas del juego no están tan trabajadas ni sobrecargadas como lo están en otros juegos actuales, pero el acabado general del juego es prácticamente inmejorable, permitiendo a su vez que el ahorro en potencia gráfica el juego lo utilice en permitir que el personaje se mueva a una velocidad de vér-

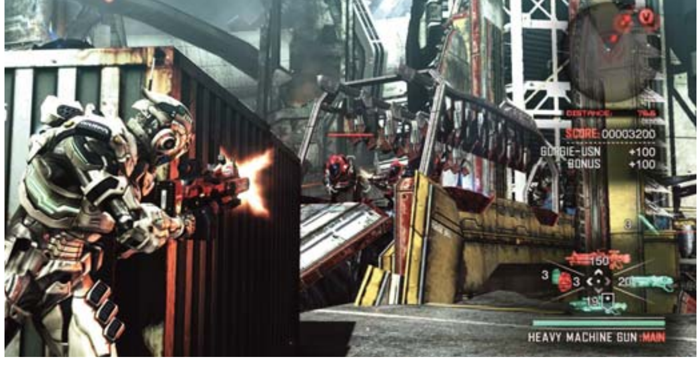


Si no fuese por su ajustado sistema de combate y por los espectaculares y bien calibrados ataques especiales, podríamos pensar que Vanquish es un juego mezcla de Lost Planet y Gears of War









tigo.

El apartado sonoro del juego también está a un nivel altísimo. Las melodías compuestas por música electrónica presentan una factura realmente sorprendente, hasta el punto de que en algunos momentos realizarás una pausa en el juego para disfrutar mejor de la melodía que ambienta el juego. Los efectos de sonido cumplen a la perfección con su cometido de ambientar todas y cada una de las acciones realizadas en la batalla. Tenemos que destacar que el videojuego haya llegado a tierras europeas traducido y doblado al castellano, puesto que además de presentar un doblaje extraordinario, es el primer juego que Sega dobla al castellano desde hace muchos años.

El apartado jugable es una autentica delicia. El caos en pantalla es continuo durante la partida. Tendremos que hacer uso de todos los recursos de Sam, el protagonista, para sobrevivir nivel tras nivel. La inteligencia artificial de los enemigos está muy trabajada y la dificultad está ajustada al límite por lo que superar Vanquish en cualquiera de las dificultades presentes en el juego supone un desafío continuo para el jugador. Esta característica hace del juego muy rejugable, puesto que el desarrollo de cada nivel es único al poder ser superado de multitud de formas diferentes. Los movimientos QTE están presentes en Vanquish, tal y como también lo estaban en el anterior trabajo de Mikami en Platinum Games, aportando escenas que dejarán al jugador impresionado frente a su consola.

La duración del juego es su principal punto flojo. Si bien la campaña principal del juego dura unas ocho horas, periodo de



tiempo claramente insuficiente, hay que tener en cuenta lo adictivo que es el juego y la rejugabilidad que presenta. Características que

La duración del título y la nula presencia de opciones online, a excepción del ranking, hacen de la duración el punto débil de Vanquish

empujarán al jugador a volver a completar el juego hasta controlar a Sam a la perfección.
Se echa de menos un modo cooperativo, aunque entendemos que la propia concepción del juego impide que un segundo jugador nos acompañe y al mismo tiempo facilite el trabajo en combate. Tampoco se ha habilitado ningún tipo de característica multijugador online por lo que Vanquish centraliza todo su contenido en la campaña principal y en los diferentes modos secundarios presentes en el juego una vez lo hemos finalizado.
Si eres un jugador que busca grandes desafíos en los videojuegos, al mismo tiempo que exige la máxima calidad en todos los apartados técnicos del juego, Vanquish, al igual que ya lo hizo Bayonetta, te va a encantar. Si no, no debería perder la posibilidad de probarlo, es uno de los juegos de acción más completos y novedosos que se han programado en los últimos tiempos.



Conclusiones:

Un juego que hará las delicias del público más dedicado pero también de los que busquen en él únicamente un gran juego de acción. Un autentico técnico y jugable que no deberías perderte.

Alternativas:

Lost Planet 2 es una muy buena opción si lo que buscas es un juego de acción con grandes posibilidades multijugador. En Xbox 360, las dos estregas de Gears of War son dos clásicos de altísima calidad.

Positivo:

- Impresionante acabado técnico.
- Al fin un juego de Sega traducido y doblado al castellano.

Negativo:

- Escasas posibilidades multijugador.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	94
sonido	96
jugabilidad	98
duración	80
total	**89**

Una segunda opinión:

Vanquish es un juego impresionante, buenos gráficos, muy buena música y un estilo jugable con una gran variedad, que te pega a seguir jugando hasta completarlo, como puntos negativos señalaría la imposibilidad de actualizar el traje, únicamente pudiendo actualizar las armas y son un total de 6 diferentes.
Juego recomendado para aquellos que les gustan los juegos de disparos y mas disparos , con velocidad y velocidad.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: ea sports · **distribuidor:** ea · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 40,95/71,95 € · **edad:** +3

FIFA 11

A revalidar el título

Llega la continuación del que el año pasado catalogamos como el simulador de fútbol definitivo. EA Sports ha anunciado cambios importantes que afectan a la jugabilidad del título ¿que es lo que realmente encontramos en FIFA 11?

Cuando algo roza la perfección es muy complicado mejorarlo hasta alcanzarla, utilizando el símil futbolístico, Guardiola trató de mejorar el Barcelona de los seis títulos con fichajes que aparentemente subían el nivel de la plantilla, los resultados no fueron malos pero el equilibrio que se había logrado con el equipo anterior se rompió y la que en teoría se mostraba como una plantilla mejor que la anterior no logró los resultados de esta. Algo así puede ocurrir con la saga FIFA, en los últimos años es tan buena, tan superior a su competencia que corre el riesgo de que las mejoras que se introduzcan no sean beneficiosas e incluso lleguen a perjudicar el resultado final del producto. EA Sports debe ser consciente y se encuentra en el dilema de decidir que nivel de mejora es suficiente para justificar la compra del nuevo juego -más allá de la actualización de plantillas- pero sin caer en una revolución que pueda desequilibrar el conjunto sólido y redondo que han logrado tras años de buen trabajo. Las mejoras anunciadas por EA (comentadas en el avance del número 19 de Games Tribune Magazine) pueden hacer pensar en un cambio importante en la jugabilidad de FIFA 11, vamos a ver hasta donde llegan y en que quedan.

Muchos usuarios temieron por el fin del tiqui-taca con el pro-passing, el juego de toque ha sido básico en las últimas ediciones del simulador de EA y el anuncio de que el sistema se iba a hacer más complejo (real) asustó a los jugones que mostraron su inquietud en foros. La realidad es que si quieres ganar partidos en FIFA 11

Cuando algo alcanza el nivel de excelencia de FIFA 10 es muy complicado de mejorar

tienes que dominar el pase, es imposible ganar partidos y títulos regateando al equipo contrario, y lo que EA Sports ha hecho con pro-passing es introducir un mayor número de variables en el resultado final de los centros (calidad del jugador, posición del mismo, cansancio, ...), aspectos que hasta ahora afectaban en gran medida al disparo a portería, pero no a los pases que en un 99% de los casos llegaban al pie del compañero. Ahora tendremos que tener en cuenta todas esas variables pero el juego de toque sigue siendo fundamental en FIFA 11.

Personality + es el nombre que EA Sports ha dado a la mejora que trata de que cada jugador, al menos los más conocidos, tengan en el simulador las características que los han convertido en estrellas, el objetivo es que podamos identificar los pases de Iniesta o Xavi, los disparos de Cristiano Ronaldo o los regates de Messi. Se ha logrado aunque solo en parte, y decimos que solo en parte porque estas características especiales se han aplicado un porcentaje ínfimo del total de jugadores que conforman la plantilla de FIFA 11, es cierto que tampoco hay tantas estrellas en el panorama futbolístico pero se debería haber extendido a un número mayor de jugadores, supongo que se irá haciendo poco a poco. Muy relacionado con esta mejora está el motor de físicas y colisiones, que sin tanta publicidad como otras innovaciones es una de las grandes sorpresas de FIFA 11. Se ha optimizado el sistema de cálculo de choques entre jugadores y dependiendo del peso y fuerza del jugador y la velocidad de cada uno el resultado es muy parecido al real, no es lo mismo chocar contra Fernando Llorente en carrera que contra Iniesta en estático.

La versión de PC

Los usuarios de PC veian año a año, temporada a temporada, como sus amigos consoleros disfrutaban del mejor simulador de fútbol de la historia mientras ellos “sufrían” de una versión claramente inferior y totalmente decepcionante. Para este año, EA había anunciado una versión a la altura de las de consola y el resultado, aunque mucho mejor que el de la edición del año pasado, no llega a lo prometido y resulta increible que se hayan introducido los menús, videos y animaciones de FIFA 10 en lugar de los de FIFA 11. Aún así, el salto ha sido importante y si vemos como FIFA en consolas creció desde la edición de 2008 a la actual, el fúturo en PC puede ser alentador.





Una mejora que se ha citado en determinadas entrevistas pero no se ha publicitado como las comentadas anteriormente es la lucha por la posición, es una delicia ver como dos jugadores pelean en un córner por adelantarse a su rival e incluso como en carrera el defensa trata de meter el hombro al delantero, y este trata de zafarse de la presión abriendo los brazos para impedir que el zaguero le desequilibre.

Es indudable que ser portero está de moda (Sara Carbonero algo tendrá que ver en esto) y FIFA 11 ofrece la posibilidad tan particular de seguir la carrera de un cancerbero al igual que hasta ahora podíamos hacer de un delantero centro o un interior derecho Para ello se ha dispuesto un modo de control especial y una cámara específica, que nos permite seguir el fútbol desde la privilegiada posición del portero y actuar cuando sean necesarios nuestros servicios.

Técnicamente el juego se ha actualizado mínimamente, a nivel gráfico muestra un nivel parejo al juego del Mundial de Sudáfrica, aunque la gran mayoría de jugadores no tienen el nivel de detalle de los que participaron en la cita mundialista que tan brillantemente gano nuestra selección. Se han mejorado los modelados y texturas de los estadios genéricos, se han incluido nuevas animaciones como las ya citadas de la pugna por la posición y nuevas celebraciones de goles, protestas a los arbitros o secuencias de introducción o final del partido.

En las voces repiten Manolo Lama y Paco González, en lo que supone su reencuentro tras el fichaje de este último por la COPE. Se han generado nuevos comentarios aunque se vuelven a producir errores de asignación de comentarios a eventos del partido. Como es habitual hay coletillas que se repiten con una frecuencia que llega a rayar.

Es imposible comentar un FIFA sin hacer referencia a su banda sonora ¿se planteará EA sacar algún año la edición especial del juego con la música en CD?. Un año más una IMPRESIONANTE selección musical para todos los gustos, desde Gorillaz a Scissor Sisters, desde Linkin Park a Massive Attack, una serie de temas que quedarán en tu memoria como logra EA año a año. Y si no encuentras algo que te guste puedes conformar tu tracklist con los temas que tengas en el disco duro de tu PC o consola, al igual que puedes introducir en el juego los cánticos de tu afición para que te acompañen durante los partidos.

EA Sports ha reordenado y simplificado los modos de juego, y lo ha hecho tan bien que parece que hay menos opciones cuando en realidad son más. Como novedades más destacadas podemos reseñar la posibilidad de seguir una carrera de un entrenador-ju-





gador y la ya comentada anteriormente de jugar como portero. También se han remodelado el resto de menús del juego, muy especialmente los de gestión en el caso de que seamos los directivos del equipo, se ha optado por un sistema de información basado en un supuesto gestor de correo electrónico y una web (una versión reducida de Marca) en la que podremos ver todas las noticias día a día. Si, decimos día a día porque el tiempo pasa más despacio que versiones anteriores del FIFA en los que si no había partido no ocurría nada.

Desde hace unos años decir FIFA de EA es decir un gran número de licencias oficiales de ligas, equipos y jugadores, es decir un excelente nivel de simulación y una dificultad perfectamente ajustada, es decir variedad de modos de juego para jugar solo, con los amigos en la misma máquina u online con amigos o desconocidos, es decir horas y horas de juego. Todo eso lo encontraremos también en FIFA 11, pero también encontramos los escasos puntos negros que se vienen produciendo en los últimos años y que no encuentran solución en esta edición. Esos pequeños fallos como los errores de la IA de los compañeros o el escaso parecido en las caras de los jugadores que no son las megaestrellas, esos pequeños fallos que impiden que FIFA sea una obra maestra y que EA Sports no parece tener en cuenta o no saber o poder resolver. Esperaremos a la edición del año que viene a ver que encontramos.

Conclusiones:

A pesar de pecar de excesivamente continuista, mejora distintos aspectos de FIFA 10 y es el mejor simulador de fútbol que puedes encontrar en tiendas. Si te gusta el género FIFA 11te garantiza muchas horas de juego en solitario, juntos a los amigos y/o online.

Alternativas:

La alternativa está comentada en este mismo número de Games Tribune Magazine, la decisión es tuya.

Positivo:

- *Mejoras jugables*
- *Muy buen nivel de simulación*
- *Gran número de licencias*

Negativo:

- *Demasiado continuista*
- *Pequeños fallos*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	85
sonido	92
jugabilidad	90
duración	92
total	85

Una segunda opinión:

Si mejoras el mejor simulador de fútbol de la historia ¿que obtienes? no hay color.

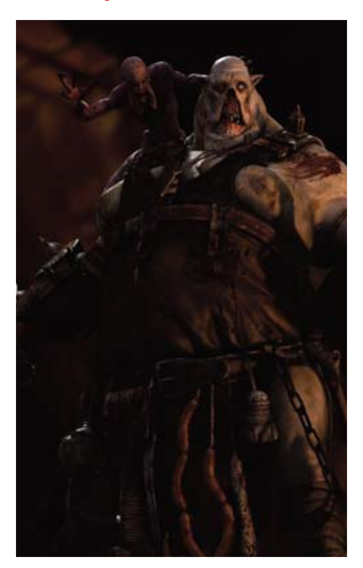
Gonzalo Mauleón

desarrolla: mercury steam · **distribuidor:** konami · **género:** acción · **texto:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Castlevania: Lords of Shadow

Cazavampiros made in spain

Llega a las tiendas el esperado regreso de la saga Castlevania. Con el nombre de Hideo Kojima detrás, Castlevania: Lords of shadow se presenta como una de las apuestas más interesantes de la campaña navideña.



Castlevania:Lords of shadow es sin duda uno de los títulos más esperado de esta campaña navideña. Y lo es por varios motivos de peso. Por un lado, tenemos la mano de Hideo Kojima, aclamado director de Kojima Studios y creador de Metal Gear. La mayoría de sus títulos son sinónimo de calidad y se ha consolidado como uno de los genios de la industria del videojuego. Por otro lado, se trata de la primera entrega en 3D para la actual generación de consolas, en una franquicia maltratada con títulos anteriores faltos de calidad y personalidad. Por último, el estudio que le ha dado forma, Mercury Steam, es creador de uno de los juegos técnicamente más potentes de los últimos años: Clive's Barker JERICHO. Y además, se trata de un estudio español.

Una historia correcta

La unión hace la fuerza, y consecuentemente tenemos un juego que cumple perfectamente las expectativas. De mano de Ko-

Castlevania combina plataformas, acción y puzles consiguiendo un avance variado y entretenido

jima nos encontramos con un buen guión: en el año 1022, el mundo está consumiéndose presa de las criaturas oscuras. El equilibrio entre el cielo y el infierno, el bien y el mal, ha sido mermado por una fuerza que bloquea el cielo dejando vulnerable el mundo de los vivos. Nosotros encarnaremos a Gabriel Belmont (el primero de los Belmont aparecido en la saga), perteneciente a una hermandad de guerreros, y nuestra misión será averiguar lo que está sucediendo e intentar arreglarlo. El peso argumental del juego está centrado en un conjunto de animaciones y narraciones que suceden a lo largo del título, y si bien el juego empieza fuerte en este aspecto, pierde bastante fuelle a mitad de la partida dejándonos un poco perdidos y sin rumbo.

El trabajo de Mercury Steam

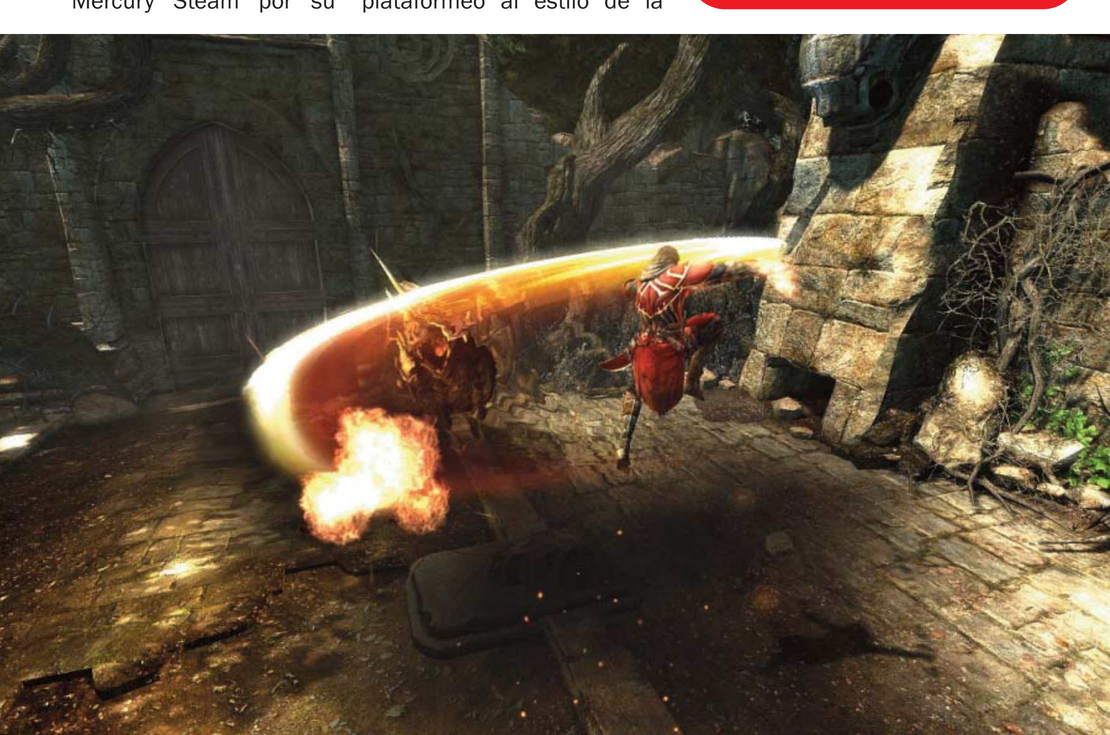
Mercury Steam por su parte ha hecho mejor los deberes. Técnicamente vuelve a traernos un juego a la altura de los más grandes. Kojima dio total libertad creativa a sus desarrolladores, y han conseguido plasmarlo en un mundo bello, con localizaciones espectaculares y muy variadas entre sí. Nos encontraremos tanto con escenarios al aire libre como cerrados, siempre con unas texturas espectaculares y una iluminación para quitarse el sombrero. No obstante el juego sufre de pequeñas ralentizaciones en algunos escenarios, pero para nada llegan a hacerse molestas.
La banda sonora corre a cargo del catalán Óscar Araujo, cuyo trabajo es simplemente sublime.

En cuanto a jugabilidad, Castlevania: Lords of Shadow mezcla ideas de otros títulos de forma elegante. Por un lado, el título cuenta con un plataformeo al estilo de la

Una demostración que no hace justicia

Tras una demostración que para nada hace justicia al juego final saltaron las alarmas de los que esperábamos ansiosos el título. Por suerte, nos encontramos con un producto final que para nada tiene que ver. Un título excelente en la mayoría de sus apartados.

Cierto es que el primer capítulo del juego es flojo, muy flojo. En este se nos presenta una sucesión de sub-capítulos ridículamente cortos donde se nos enseña indirectamente las posibilidades del juego ante situaciones algo simplonas. En apenas 25 minutos habremos acabado el primer acto. Llegado al segundo, el juego adquiere una nueva dimensión.





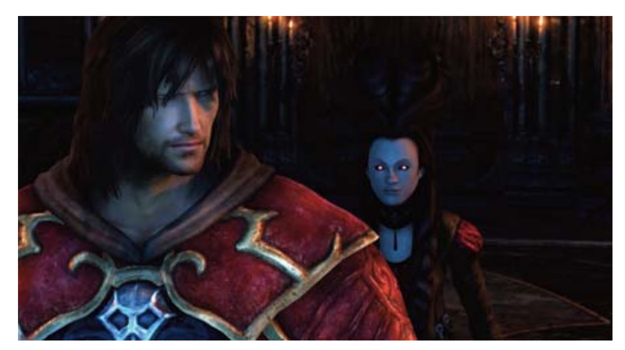


saga Uncharted. Disfrutaremos de vistas increíbles mientras escalamos una torre o recorremos la ladera de un precipicio.

Por otro lado, en los momentos de acción nos encontraremos con un Hack & Slash que recuerda inevitablemente a God of War por sus ejecuciones. No obstante, el juego tiene personalidad propia. Su jugabilidad evoluciona gracias a los artefactos que iremos encontrando, proponiéndonos nuevas estrategias de combate a medida que avanzamos. A esto hay que incluir la posibilidad de comprar nuevos movimientos para Gabriel.

Por último, Castlevania: Lords of Shadow también nos propone un buen número de puzles a resolver. Éstos no son excesivamente difíciles y siempre podemos desbloquear la solución, pero añaden variedad.

El juego nos durará entre 18 y 20 horas, en las que irá combinando los componentes jugables





mencionados. El punto fuerte del juego lo encontraremos aquí, en lo ameno que se hace el avance gracias a la combinación de situaciones de plataformeo, acción y puzles. Además, se trata de un título muy rejugable gracias a su cantidad de áreas ocultas y un conjunto de retos que se nos plantean al acabar cada pantalla.

Pocos contras

Pese a que no influyen en exceso en la calidad final del producto, encontramos un par de puntos en Castlevania:Lords of Shadow que podrían haber acabado de perfilar la obra de Mercury Steam y Kojima. Además de los ya mencionados altibajos en la historia, nos encontramos con unas cuantas patadas a la saga Castlevania. La esencia se ha perdido por completo, echándose en falta tanto enemigos, variedad de armas, como la exploración característica.

Mismamente, nos encontramos con un juego desarrollado en España, pero no doblado al español. El doblaje al inglés está realizado por profesionales y actores de renombre como Robert Carlyle y Patrick Stewart, pero un doblaje a español hubiera sido redondo.

Apuntando maneras

Nos encontramos ante el Castlevania que ha sabido hacer renacer la saga en 3D. Un muy buen título que apunta maneras para futuros juegos aun más prometedores. No exento de fallos, Castlevania: Lords of Shadow es un título de calidad, largo y muy ameno gracias a su variedad de situaciones y jugabilidad.

Conclusiones:

El juego cumple sobradas las expectativas, aunando acción, plataformas y puzles de forma magistral, además de un excelente acabado gráfico. No ofrece nada nuevo, pero lo que ofrece o hace muy bien.

Alternativas:

Este año hemos recibido excelentes hack & slash que no te puedes perder como God of War III y Bayonetta.

Positivo:

- *La excelente combinación jugable*
- *Una banda sonora sobresaliente*
- *Más que correcta duración*

Negativo:

- *Argumento inestable*
- *Poco fiel a la saga*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	85
jugabilidad	80
duración	85
total	85

Una segunda opinión:

Castlevania: Lords of Shadow es un título con un enfoque lejos de la idea original de la saga. A pesar de esto nos encontramos con un buen juego divertido y muy bien ambientado que nos engancha y nos divierte hasta el final.

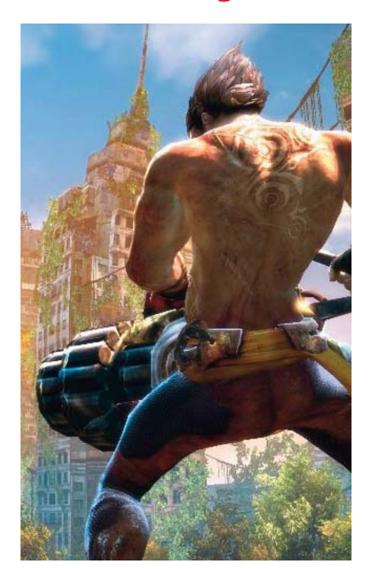
Ismael Ordás Carro

desarrolla: Ninja Theory · **distribuidor:** BandiNamco · **género:** aventura · **texto/voces:** esp · **pvp:** 60,99 € · **edad:** +16

Enslaved

La bella y la bestia

Ninja Theory firma un título magnífico que los convierte en un estudio al que no perder de vista. Una manera espléndida de contar una historia se suma a una inteligente manera de usar recursos jugables ya conocidos



Viajamos como ganado de esclavistas en una nave voladora hasta que una mujer pelirroja decide hackear los sistemas proclamando su libertad. Es nuestra oportunidad para escapar y la aprovechamos. La nave se estrella y aterrizamos de manera poco ortodoxa en un mundo post-apocalíptico donde la tecnología más asesina se da la mano con una naturaleza desbordadnte. La mujer nos mira, se llama Trip y nos ha colocado una diadema en la cabeza con la que puede controlarnos. Ella es frágil y nosotros somos ágiles y fuertes. “Si yo muero, tú mueres ¿me ayudarás llegar a casa, Monkey?” - nos pide. Accedemos; así comienza nuestra odisea hacia el oeste.

Enslaved: Odissey to the West es una aventura multidisciplinar, de ésas en las que te pasas un rato saltando y resolviendo puzzles no muy difíciles, otro dispa-

El diseño artístico del juego es sublime, desde los protagonistas, hasta los enemigos, pasando por cada hierba o herraje que te encuentres

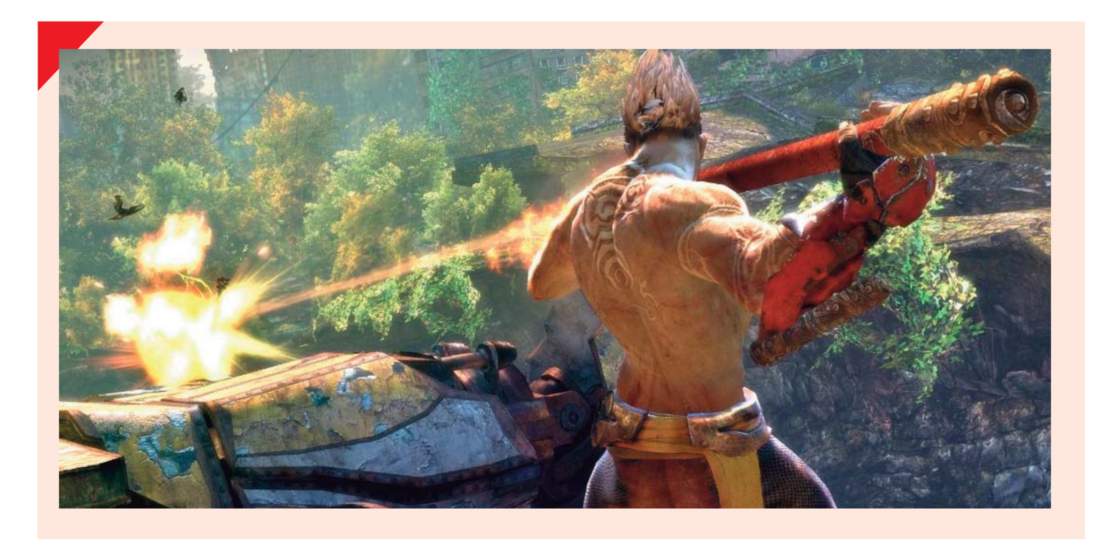




rando y otro tanto combatiendo contra todo bicho que se te acerque, pero su mayor valor se encuentra en la hilvanación de todas sus partes gracias a una relación muy bien trabajada entre los dos protagonistas. Trip es la princesa a salvar, pero le acabas pillando cariño, Monkey es el gorila que rescata pero nunca se pasa de listo. El equilibrio está tan bien conseguido que hace que una historia sencilla se llene de mucho valor.

Los golpes de un mono

Nosotros le controlamos a él y le damos ordenes a ella; Monkey lo de ja muy claro desde el principio: aunque ella sea la que ha puesto la diadema capaz de freírle la cabeza si no le obedece, él es el fuerte, el que es capaz de tomar las decisiones en el campo de batalla. “Monkey” no es más que un apodo que hace alusión a sus sobradas habilidades para brincar de aquí para allá, es por eso que no es de extrañar que los saltos se produzcan de una manera tan sencilla como apuntar hacia una dirección y pulsar el botón correspodiente, sin tantas florituras como si se tratará de un fornido espartano o de un cazafortunas con famosos en su pasado. Por el mismo motivo, a la hora de combatir, no cuenta con un repertorio muy elevado de combinaciones pero sí con la agilidad de saber propinarlas de manera efectiva. Tenemos un golpe débil que sirve como carga y derribo del rival, un ataque fuerte para machacarlo, un esquive, un bloqueo y un par de recursos de apoyo. Todos juntos dan como resultado un sistema de combate muy dinámico y al que, con el paso de las horas, le vamos encontrando más y más sentido; incluso la cámara, demasiado



El doblaje, a veces un tanto pasado de vueltas en la entonación dramática, es de agradecer y acompaña a la perfección el desarrollo de la trama. El motor del propio juego es un narrador de calidad para una historia efectista con más fondo del que aparenta



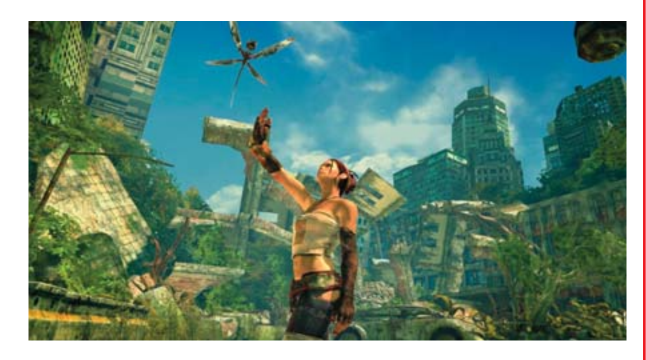



brusca en ocasiones y sin una posibilidad de fijar objetivo, nos pone de manifiesto el carácter de Monkey a la hora de afrontar un desafío; y no nos olvidemos del apoyo de Trip, capaz de elevar nuestras habilidades a cambio de unos orbes tecnológicos con un gran parecido a las Dragon Balls.

Dispara, salta, corre

Una virtud que es de agradecer en el título es que su jugabilidad, tan sencilla y directa, se apoya en un gran número de situaciones y en una forma muy elegante de írnoslas entregando, sin prisas pero a buen ritmo. Cuando nos cansamos de pelear, Monkey se arma con su palo-cañón y le da una nueva vuelta de tuerca al combate añadiendo coberturas, permitiéndonos acabar con los rivales lejanos mientras despachamos a los que nos asaltan en el cuerpo a cuerpo, que a su vez varían o se agrupan de maneras distintas. Trip nos cuenta sus desgracias mientras nosotros padecemos las nuestras e, incluso cuando ya nos hemos agotado de que sólo estén ellos dos, aparece alguien nuevo que retuerce un poco más la relación protagonista. Los jefes finales esconden rutinas de toda la vida (la más habitual es esquiva para que se estrelle contra la pared) pero no llegan a resultar cansinos, sino un guiño a la era de los 16 bits en los que al empezar una fase te dabas la vuelta para recolectar ese ítem que algún diseñador decidió esconder en el interior de un árbol.

A veces nos parapetamos tras un objeto móvil, otras tomamos un cañón, las veces nos subimos a una nube o aparece un reconfortante acertijo que desentrañar mientras nuestros enemigos robots intentan detener



nuestro avance. No hay lugar para el aburrimiento.

Odisea hacia el oeste

Pero no todo son virtudes. La jugabilidad es un puente perfecto para disfrutar el título pero a veces se dan demasiadas facilidades al jugador. Los asideros de Trip son siempre los mismos y Monkey ha de dar muchos rodeos que parecen innecesarios. Los lugares a los que el protagonista se tiene que sujetar brillan demasiado, sin necesidad y sólo puede caer de determinadas plataformas desde puntos concretos, porque sé. Los personajes están muy trabajados y el título es muy original pero peca en caer en mecánicas que no lo son tantos para alargar su duración, como la recolección de orbes tecnológicos, esparcidos a mala idea por las pantallas, para obligarnos a dar vueltas innecesarias; al contario que las máscaras, que desvelan jugosa información servida con impacto, que sí están muy bien introducidas.

Por encima de todo, el juego es muy divertido, engancha a pesar de sus errores con instantes más que brillantes

El salto, aunque tiene sentido tal como está, podría haber dado mucho más de sí como permitiendo la búsqueda de atajos o más momentos como la carrera que le echamos a Pigsy.

La muerte en el título es muy relativa ya que uno sólo suele morir en los combates , pero con todos sus males, el juego se deja disfrutar.



Conclusiones:

Una aventura formidable que, aunque pudiera dar mucho más de sí, ponen de manifiesto el modus operandi del estudio que lo firma. Tiene sus fallos, pero si tienes la oportunidad, pruébalo.

Alternativas:

Uncharted se le acerca en lo jugable, aunque es mucho menos sutil al plantearla. También tiene mucho de Bioshock, pero eso ya lo veréis vosotros.

Positivo:

- *Impecable diseño artístico*
- *Lapareja tiene una química envidiable*

Negativo:

- *La recolección de orbes es pesada*
- *Muy original a veces pero con mecánicas ya vistas en ocasiones*
- *Trip podía ahorrarse lo de escanear*

TEXTO: ADRIÁN S. (MUGEN)

gráficos	92
sonido	82
jugabilidad	80
duración	91
total	82

Una segunda opinión:

Me hagustado más de lo que me esperaba. El título no es perfecto y puede desesperar a aquellos que busquen un Uncharted en Enslaved, pero su narrativa, sus retos, lo precioso que es y lo entretenido que resulta bien merecen la compra.

Como apunte final, recomendar a todos aquellos a los que la ambientación y la historia les llame la atención, el manga de Hiroki Endo "Eden"



desarrolla: Matrix Software · **distribuidor:** Koch Media · **género:** JRPG · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +12

FF: The 4 heroes of light

La fantasía de la retro-evolución

Esta nueva visión sobre el universo Final Fantasy conseguirá hacerse un hueco en el corazón de los más viejos del lugar a pesar de la incomprensible falta de traducción



A pesar de que desde su propio nombre este juego nos incita que pensemos en una aventura clásica de 8 bits, Final Fantasy: The 4 heroes of light no se limita a ser un canto al sol, sino que quiere ser la pruba viviente de qu con un poco de sentido común es posible utilizar las bases que hicieron grande a un género y actualizarlas a las mecánicas comtemporáneas sin perder la magia por el camino.

El combate toma como base el sistema de turnos clásico de la época de NES, sin barra de tiempo activa, pero introduce un toque de estrategia mediante los puntos de habilidad(AP). Nuestros personajes tienen un total potencial de cinco puntos de habilidad y cada turno recuperaremos un punto (dos si nos defendemos). Las habilidades estándar consumirán un AP y aquellas más poderosas dos o incluso tres. Este

A lo largo de nuestra aventura nuestro grupo se reformará en varias ocasiones e iremos manejando y encariñándonos con los disintos personajes





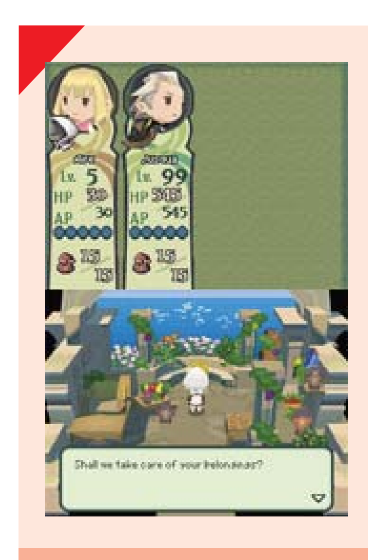


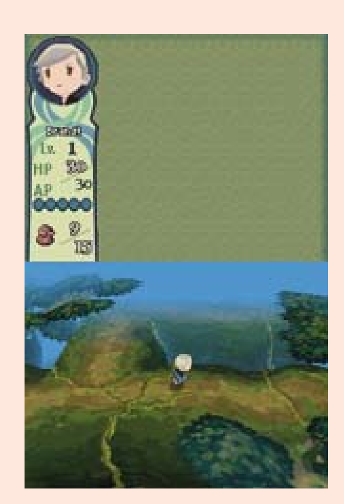
sistema resulta de lo más entretenido ya que aporta al juego una frescura que evita la sensación de déja vu propia de estos juegos y que proporciona una serie de características jugables muy a tener en cuenta: en primer lugar al prescindir de MP podemos utilizar nuestros hechizos más poderosos cuando nos de la gana y contra enemigos del montón ya que para recuperar APs tan sólo tendremos que defendernos un turno< como contrapartida no podremos abusar de estas habilidades contra los jefes finales lo que hará de estos combates una experiencia bastante más interesante de lo habitual. En segundo lugar, este sistema le otorga un nuevo sentido a los trabajos más contemplativos (como mago blanco, por ejemplo) ya que ahora pueden pasarse los primeros turnos, sin nadie a quien curar todavía, cargándose de APs para cuando llegue el momento poder actuar de forma eficiente.

El sistema de trabajos

Una de las máximas de Matrix Software parece ser dar la posibilidad al jugador de explorar sin límite sus propias posibilidades, evitando penalizar de algún modo el cambio indiscriminado de jobs. Los personajes tienen un nivel independientemente de la corona que lleven equipada (el método de selección de trabajos en este juego) y llevar una u otra nos afectará principalmente en el número de APs que nos cuesta usar cada hechizo, aparte de aportarnos algunas habilidades de apoyo.

Las coronas pueden también subirse un par de veces de nivel (esta vez sí de carácter específico según personaje) mediante unas gemas que nos proporcionan los enemigos derrotados. Esta evolu-







Tenemos un mundo totalmente abierto a nuestra exploración



ción, sin embargo, no se deja notar directamente en el daño que infligimos, sino que nos proporciona nuevas habilidades de apoyo relacionadas con el papel que debemos jugar en nuestro equipo. De este modo, Matrix Software parece haber encontrado un equilibrio perfecto entre la libertad y accesibilidad de la exploración del sistema sin eliminar la necesidad de una recompensa por la especialización.
En último lugar, el sistema de inventario puede resultar problemático al principio pues sólo nos deja llevar 15 objetos (¡hechizos incluidos!) por personaje. Una vez nos acostumbramos a este nuevo paradigma, resulta ser un nuevo acierto. Antes de aventurarnos en el vasto mundo debemos pensar a dónde vamos, qué objetos llevar y qué hechizos emplearemos. Bastante más lógico que cargar con 20 espadas y 99 colas de fénix todo el rato.

Narrativa Moderna

Como guinda final nos encontramos una historia que, sin pretender ser revolucionaria, cumple su papel a la perfección. Es tranquila pero tiene los suficientes cambios y giros como para que no nos aburramos de ella. Además, gracias al sistema de trabajos tan libre, cuando se producen cambios en nuestra party estos no se traducen en el habitual incomodo por tener que rehacer nuestro grupo, sino que se contemplan como parte de la historia y se disfruta de ellos.

Aspectos negativos

Porque aunque por lo descrito hasta ahora el juego parezca libre de pecados, los tiene y algunos de ellos graves.

El primero y más notorio: nos llega en perfecto inglés. ¿Qué

decir que no se haya dicho ya con otros títulos similares como Tales of Vesperia? Trágico.

En cuanto a nivel jugable nos encontramos con algunos fallos de interfaz que nos dificultan navegar entre distintos personajes. Para aquellos obsesionados con el grindeo y la subida de nivel, decir que en este título subir de nivel no es tan satisfactorio como en otros RPGs.

El diseño de las mazmorras es demasiado genérico y se echa en falta un mapa que nos ayude a orientarnos. Además, siguiendo la estela de Dragon Quest IX, se nos propone un modo multijugador que en realidad no aporta absolutamente nada.

Si se le perdonan estos pequeños fallos, nos encontramos ante un JRPG con muy buenas ideas y una más que decente ejecución.

Si bien no aporta ninguna novedad tan rompedora como para que aquellos ajenos al género del rol japonés se interesen por él, si que es lo suficientemente disintonto como para que aquellos adictos que hayan jugado a la mayoría de RPGs de 16 y 32 bits disfruten con antiguas mecánicas revisadas y mejoradas. Una auténtica retro-evolución.



Conclusiones:

Un RPG lo suficiente innovador como para que cualquiera interesado en el género lo encuentre entretenido. Aquellos que hayan jugado a multitud de RPGs en la época de esplendor de Squaresoft aapreciarán aún más su mecánica original y evolucionada.

Alternativas:

Las más evidentes son los dos anteriores trabajos de Matrix Software, FF III y FF IV, junto al reciente Dragon Quest IX

Positivo:

- *Sistema de combate original*
- *Narrativa simple pero satisfactoria*

Negativo:

- *No viene traducido*
- *Ligeros fallos de interfaz*

TEXTO: A. GONZÁLEZ

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	80
duración	80
total	75

desarrolla: freestylegames · **distribuidor:** activision · **género:** musical· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 70,95 € · **edad:**+12

DJ Hero 2

Crea tu propio Imperio DJ

Tras confirmarse la explotación del género musical con las bajas ventas de Guitar Hero Warriors of Rock, DJ Hero 2 es la apuesta más seria de Activision en un género que no pasa por sus mejores momentos



FreeStyleGames abrió un nuevo camino con DJ Hero tras varios años de guitarras y baterías. Una apuesta arriesgada que convenció a la crítica, pero que empezó con unas discretas ventas hasta superar el millón de unidades vendidas gracias a las sucesivas rebajas de precio y al boca a boca de los jugadores.

Con un mercado colapsado debido al continuo lanzamiento de nuevas entregas, la única solución es aportar nuevas ideas al género, y es lo que ha hecho DJ Hero 2.

Estilo libre

Para sorpresa de muchos DJ Hero 2 utiliza el mismo periférico que su antecesor -lo que es de agradecer- por lo que si se quiere ofrecer nuevas opciones con el mismo hardware la única opción es añadir nuevos movimientos. Aquí entra el estilo libre que estuvo desaparecido en la primera

La apuesta de Activision y FreeStyleGames cuenta con el apoyo de artistas como DJ Tiësto o Deadmau5, que aportan sus propias mezclas al título





entrega y que entre con fuerza en esta segunda parte.

Scratch estilo libre es una de las nuevas incorporaciones que nos encontramos. Esta opción nos ofrece la posibilidad de improvisar haciendo scratching en las secciones marcadas, permitiéndonos realizar los ritmos que queramos. La llegada de esta opción no supone la desaparición del clásico scratch.

El Crossfade, que consiste en cambiar de pista cuando el juego nos lo pida, también recibe su ración de free style. De esta manera, cuando entremos en la sección de crossfade podremos hacer varias combinaciones, como hacer que suenen las dos pistas, sólo una de ellas o intercambiar las veces que queramos. Ésta es una de las opciones que más puntos aporta, por lo que hay que aprovechar al máximo, tanto para aumentar nuestro marcador como para crear un buen ritmo.

En este apartado podemos incluir la posibilidad de cantar gracias a la inclusión del micrófono como periférico, además de la mesa de mezclas. Cabe destacar que interpretar las canciones es diferente, pues se trata de mezclas y tienen un ritmo distinto.

Todas estas técnicas nos son explicadas en el tutorial, que cuenta con la voz del Gallo Máximo, DJ de Máxima FM.

Imperio

Otra de las novedades que incluye es la posibilidad de crear nuestro propio club gracias al Modo Imperio, que sustituye al Modo Historia. Tendremos que elegir un nombre y logo para posteriormente empezar a pinchar y ganar reputación. En esta modalidad nos encontramos con la batalla de DJ's, unos desafíos a los que tendremos que hacer frente



La posibilidad de que un vocalista acompañe las mezclas es una de los novedades de DJ Hero 2. Hasta tres jugadores pueden jugar al mismo tiempo con dos mesas de mezclas y un micrófono









en todos los países en los que toquemos y en los que tendremos que competir con estrellas como DJ Tïesto y David Guetta. Estas batallas se deciden del lado del que gane más puntos de control. El que cometa menos fallos se convertirá en el rey de la fiesta.
Entre los modos de juego también encontramos Megamixes, que nos permite tocar las sesiones que inauguran cada local. En estas sesiones las canciones se tocan de forma continuada, es decir, no hay descanso entre ellas.

Batalla es un modo offline para hasta tres jugadores. En él encontramos las siguientes opciones: Batalla de estrellas, cuyo ganador es el que más estrellas obtenga;Acumulador, quien acumule más rachas mediante el botón euforia gana; Punto de control, vence el jugador que más secciones de punto de control gane;Racha, gana quien consiga la mayor racha;Batalla de DJ, quien más punto de control será el mejor pincha discos y Batalla de superplatos, que cuenta con los superplatos activados.

En cuanto al multijugador online la única opción es disputar una Batalla. Podemos elegir el nivel del rival y la longitud de la batalla, es decir, el número de mezclas a tocar. Por cada victoria ganaremos PDJ – puntos DJ- que se sumarán a nuestro marcador y nos permitirá subir de rango.

Sonido envolvente

Al igual que la primera entrega, volvemos a estar ante una de las mejores bandas sonoras, que en este caso se aleja del hiphop y se adentra en la música electrónica con mezclas exclusivas de Deadmau5 y Dj Qbert, entre otros. En cuanto al repertorio utilizado en estas mezclas, encontramos temas de Eminem



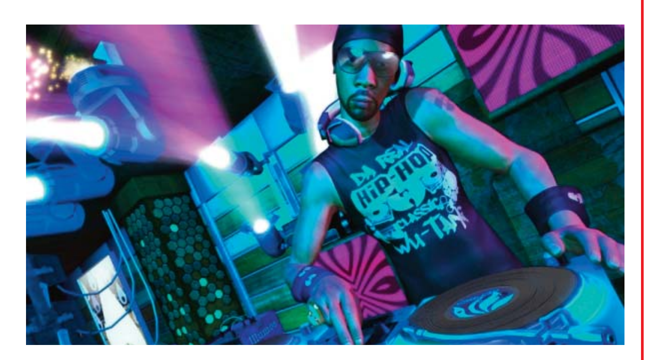
y Lady Gaga, pasando por clásicos como los Jackson 5 y otros no tan clásicos ni tan queridos como Pitbull.

Gráficamente utiliza el estilo visto en la primera entrega, con nuevas animaciones por parte de los DJ's, bailarines y público. También se ha renovado el diseño de los menús, ahora más minimalista, y el de los marcadores, más llamativos.

Un total de 105 canciones componen el tracklist, sin tener en cuenta los temas descargables que ya están disponibles

En cuanto a la personalización, ofrece las mismas posibilidades: ropa, platos, cascos... Aunque tenemos la posibilidad de desbloquear nuevos elementos para nuestro DJ. Si elegimos a nuestro avatar como personaje las posibilidades de personalización se reducen a elegir el plato con el que queramos pinchar.

En definitiva, estamos ante una saga que sabe renovarse gracias a la inclusión de nuevas posibilidades jugables, como las nuevas opciones de estilo libre, nuevos modos de juego que permiten crear tu propio club o utilizar tu avatar como DJ, un listado de canciones enorme que abandona el hip-hop, apostando por temas más actuales y cercanos a la música electrónica. Y si la experiencia individual nos aburre, podemos llamar a unos amigos que quieran sumarse a la fiesta ya sea con la mesa de mezclas o con el micrófono.



Conclusiones:

Renovarse es la única opción para los juegos musicales y DJ Hero 2 sabe como hacerlo. Opciones de estilo libre y nuevos modos de juego que ofrecen una experiencia más rica que la de su antecesor, aunque puede ser insuficiente para los que buscan algo más.

Alternativas:

DJ Hero es la única alternativa disponible en consola. Guitar Hero y Rockband si quieres probar algo diferente.

Positivo:

- *Tracklist*
- *El estilo libre*
- *El Modo Batalla*
- *Tocar con tres jugadores*

Negativo:

- *Puede resultar limitado*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	65
sonido	90
jugabilidad	85
duración	75
total	**75**



desarrolla: larian studios · **distribuidor:** koch media · **género:** rol · **texto/voces:** español · **pvp:** 19,99 € · **edad:** +12

Divinity II: Ego Draconis

¿Montar un dragón? ¡Mejor ser uno de ellos!

Damien rompe el sello que le desterraba a otro plano de la realidad y vuelve para controlar las mentes de las criaturas más poderosas: los Caballeros Dragón. Y mira tú por donde, el follón te pilla en medio

Divinity II recoge el testigo dejado por Drakensang: The River of Time, y pretende ofrecernos un RPG "de serie B" pero con la suficiente elegancia e inteligencia para suplir sus carencias técnicas. No lo consigue del todo, y sin embargo se las apaña para resultar, en general, moderadamente entretenido y técnicamente correcto.

Ameno, aunque poco original

Ni la historia de fondo, ni la ambientación ni los personajes son aquí, precisamente, un dechado de originalidad. Muy al contrario, el título bebe de la fantasía épica clásica y mezcla todo tipo de iconografía fantástico-medieval: caballeros y dragones, torres embrujadas, troles, goblins, fantasmas, cadáveres reanimados y todo tipo de criaturas salvajes, mágicas o ambas cosas. Es, en definitiva, el típico escenario que uno esperaría de un estudio de desarrollo alemán o, como en el caso de Larian, belga: todo muy del gusto centroeuropeo.

De hecho, y aunque estamos hablando de un "Divinity 2", esta ya es la tercera entrega de una saga que hasta ahora sólo se había prodigado en PC, y de la que ahora también podemos disfrutar en Xbox 360. El "Ego Draconis" del título es precisamente una de las claves de su argumento, ya que nuestro personaje forma parte de una orden de caballeros que han absorbido los recuerdos de los dragones para por combatirlos con mayor efectividad, convirtiendo en realidad la máxima "conoce a tu enemigo".

Así, nos encontramos con un universo muy trabajado, con una

Con el flexible sistema de habilidades podrás experimentar diversos estilos de juego y lucha sin tener que renunciar forzosamente a ninguno de ellos

mitología propia y unas mecánicas de juego ya probadas anteriormente, si acaso algo refinadas para la ocasión. La historia empieza precisamente en el momento en que nuestro personaje realiza el ritual de absorción, lo que le obliga a olvidar todas sus habilidades para "hacer hueco" a los nuevos recuerdos procedentes de los dragones; se inicia entonces un periplo que nos permitirá ir recuperando todas nuestras antiguas pericias a la vez que avanzamos en la historia. Lo que en rol viene siendo, en definitiva, el "subir el personaje" de toda la vida, vamos.

Sin embargo, y a diferencia de otros RPG al uso, Divinity pone un especial énfasis en la flexibilidad, y permite cambiar no sólo de clase de personaje, sino incluso de género, que ya es cambiar.

En la variedad está el gusto

Efectivamente, para los héroes de Divinity 2 nada es definitivo, ni siquiera el sexo. Mediante la ayuda de alquimistas y expertos en diversas artes, tu matadragones podrá ser, a lo largo de su aventura, hombre o mujer, guerrero, mago o arquero, e ir trabajando todas estas disciplinas en el orden que tú desees. Así pues, podrás experimentar diversos estilos de juego y combate sin tener que renunciar a ninguno de ellos (o reiniciar el juego desde el principio) por el simple hecho de haber realizado una elección determinada al principio de la aventura, como sucede en la mayor parte de RPG que conocemos.

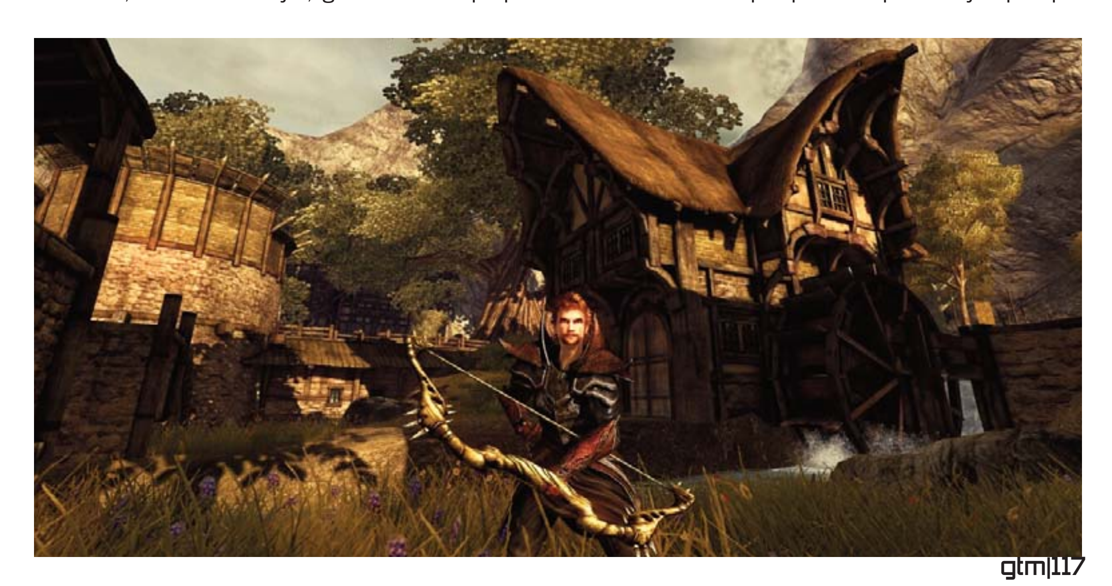
Este flexible sistema de habilidades permite que disfrutemos con mayor libertad del juego, siendo conscientes de que, si nos cansamos de ir repartiendo leña con el mandoble, siempre podremos dedicarnos a los fuegos artificiales o a la caza con arco. Además, se trata de un método bastante simplificado que huye de los complejos árboles de habilidades y permite desarrollar cualquier disciplina en cualquier momento. Cada disciplina tiene 5 grados, y cada grado proporciona una ventaja nueva.

Además de las habilidades activas (es decir, las que nos proporcionan, por ejemplo, recursos de combate o hechizos), las habilidades propias de nuestra orden nos confieren capacidades pasivas, conocimientos tales como el forzado de cerraduras o la habilidad de leer la mente, entre otras. Finalmente, contamos con un limitado conjunto de características básicas (vitalidad, fuerza, agilidad, magia e inteligencia) que influirán en nuestras estadísticas: puntos de vida, puntos de magia, capacidad ofensiva y defensiva, y poco más.

Como ves, el esfuerzo está en mantener todo lo que concierne a la gestión del personaje y de su desarrollo a unos niveles que resulten manejables para todo tipo de público. Obviamente, tratándose de un juego también para Xbox 360, esto no parece del todo malo, pero los jugadores de rol de la vieja escuela seguramente encontrarán el sistema en exceso limitado y limitador.

Primeros problemas a la vista

Es una pena que el apartado técnico de este título no pueda esconder sus carencias, ya que resulta evidente que no está a la altura de las grandes producciones del momento (Dragon Age, por poner el primer ejemplo que





se viene a la mente). Sin embargo, se las apaña para desenvolverse con cierta dignidad, y no es demasiado exigente con los requerimientos de hardware para poder funcionar con la configuración gráfica a tope (lo cual, en este juego, tampoco es decir mucho).

De entre los pecados capitales que pueden achacársele al juego, destacan unos gráficos genéricos y con poca personalidad, y un conjunto de personajes modelo demasiado exiguo. De hecho, si existe un juego en el que todos los personajes parecen clones los unos de los otros, es este. Obviamente, esto no le hace ningún bien a un juego de rol, ya que muchas veces la única pista para saber si hemos interactuado previamente con un personaje será su nombre o ubicación, y no su aspecto, como sucedería en el mundo real.

Lo mismo puede decirse de la música, tan genérica y repetitiva que cansa a la media hora de andar zangoloteando por los parajes de Rivellon.

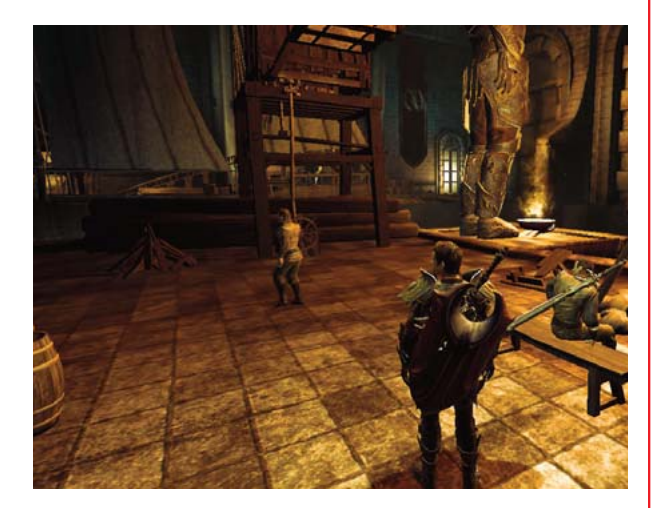
Pero con mucho, el principal problema del juego está, al menos en la versión para PC, en el sistema de accesos directos que nos permite asignar una habilidad u objeto (por ejemplo, una poción) a los números del 1 al 8. Este sistema puede funcionar con juegos con un estilo de combate más estratégico y pausado, pero causa problemas cuando tienes que moverte, atizar con la porra con el botón izquierdo del ratón, beberte una poción con la tecla 5 y lanzar continuamente un hechizo de proyectil de fuego con la tecla 2... todo ello en tiempo real (con matices, ya que podemos pausar el juego y dar órdenes que se ejecutarán tras la pausa). No es un sistema práctico y, a bien seguro que causará más de una frustración en los jugadores menos hábiles con el teclado.

Hay otros detalles, como la forma de designar los objetos con los que queremos interactuar apuntando hacia ellos con la cámara, que tampoco acaban de cuajar, y en general se echa de menos que la flexibilidad con la que se ha dotado al sistema de habilidades se hubiera trasladado también al esquema de control.

La paciencia tiene premio

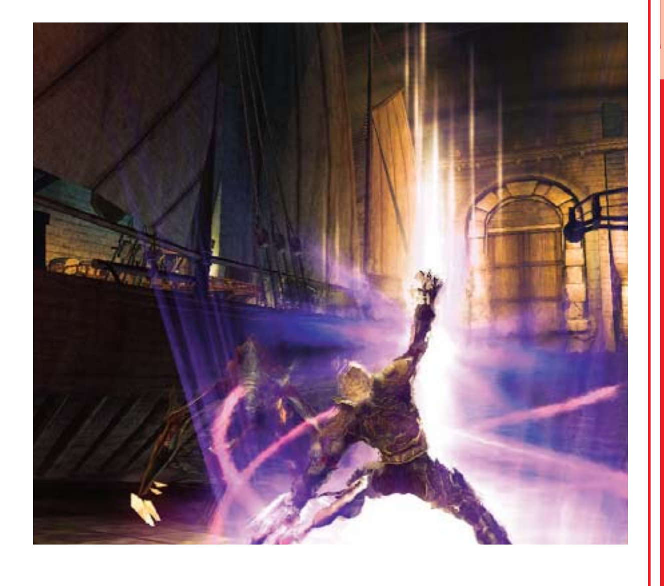
A pesar de todo, Divinity II: Ego Draconis es un juego que gana con el tiempo, como los vinos. Un inicio algo pesado, su indefinición estilística, y la elevada dificultad de los combates iniciales pueden alejarnos tempranamente de un juego extenso y ciertamente interesante una vez logramos ciertos objetivos.

Por ejemplo, un nigromante nos permitirá crear criaturas -una especie de monstruos de Frankenstein o golems-, confeccionados a base de cabezas, torsos, brazos y piernas. Una idea algo macabra pero muy útil cuando las invoquemos en combate. Estas criaturas cumplen el papel tradicionalmente reservado a otro tipo de PNJ, como los miembros de nuestro grupo o los seguidores de otros juegos, pero aportan una variedad estratégica muy acorde



con el espíritu general del juego, ya que según combinemos una u otra parte del cuerpo obtendremos diferentes efectos: potenciar estadísticas, otorgar habilidades especiales o cambiar propia la categoría de la criatura. De esta forma podremos contar con un guerrero que nos ayude mientras realizamos hechizos, o con un mago que nos apoye mientras pegamos hachazos.

El juego se abre todavía más cuando nos hacemos cargo de la torre de batalla, una base de operaciones en las que podremos practicar la alquimia, realizar encantamientos y contactar con más PNJ dispuestos a echarnos una mano en nuestras andanzas. Podemos incluso enviar a seguidores al campo para recolectar elementos alquímicos, y (atención al golpe de efecto), ¡transformarnos físicamente en dragón!, lo que naturalmente cambiará por completo la forma de explorar el juego.



Conclusiones:

Es una lástima que las virtudes de este juego no se muestren hasta haberle dedicado bastantes horas, y que no se haya podido cuidar un poquito más todo el apartado técnico.

Alternativas:

Dragon Age es la alternativa actual para todos los amantes del rol con ambientación medieval, aunque en muchos sentidos Drakensang: The River of Time puede llegar a ser más satisfactorio.

Positivo:

- Mucho que hacer por más de 90 horas
- El flexible sistema de habilidades
- Poder transformarse en dragón

Negativo:

- Los gráficos y la música son mejorables
- El sistema de control no es muy cómodo

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	52
sonido	57
jugabilidad	71
duración	88
total	**71**



desarrolla: lionhead · **distribuidor:** microsoft · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +16

Fable III

Cuando el rol se convierte en un juego de niños

Molineux ha decidido mantenerse en un segundo plano. Esta vez las continuas promesas de la experiencia de rol definitiva han quedado arrinconadas. SIn embargo, Fable vuelve a pecar de los mismos errores de antes



Fable III ha llegado. Y resulta complicado intentar encontrar otra saga que acarree tanta polémica como esta que nos ocupa. Desde ya os adelantamos que va a ser odiado por muchos e idolatrado por otros tantos. Pero objetivamente, vuelve a hacer aguas donde un juego de rol debe dar el do de pecho.

Fable II fue el intento de redención de lo que nunca pudo ser Fable. Pero volvió a cometer errores de bulto en un juego cuya factura ténica era innegable. En otra vuelta de tuerca buscando su sitio, llega Fable III. Y las mejoras intentando buscar esa identidad, vuelven a jugar en su contra. En Lionhead alguien debe hacerse una pregunta a todas luces vital ¿Qué es lo que queremos? Y por encima de todo ¿Qué es lo que podemos ofrecer de todo ello?. Preguntas que con el juego en la mano, lo único que denotan es que no hay respuestas.

Esta tercera entrega vuelve a jugar con la tragicomedia narrativa. Y el binomio enfrentado del

Fable III acaba ofreciendo una apuesta tan sumamente simple que acaba por condenarlo

bien y del mal. Dualidad moral marcada por nuestras propias decisiones y que en teoría, debe acabar marcando nuestro peregrinaje por Albión. En teoría, porque una vez puesto en marcha el mecanismo, algo tan importante apenas tiene repercusión real más allá de unos cuantos momentos a lo largo de la historia.

El juego cronológicamente se sitúa unos años después del final de Fable II. Tras aquella aventura, nuestro héroe es proclamado Rey de Albión. Años más tarde , su vástago acabará heredando el reino, e iniciando un periodo de agonía y tiranía a partes iguales. Esta vez encarnaremos al hermano de dicho Rey. Y nuestro propósito va a ser buscar el mayor número de aliados para intentar reconducir la situación de un reino que camina inexorablemente hacia su propia destrucción.

Como ya os podéis imaginar, pronto encontraremos a Theresa, que nos hará entrega del Sello del Gremio, así como las indicaciones pertinentes para poder dar rienda a todo nuestro poder mágico.

Como ya es habitual en la serie, el juego vuelve a gozar de un apartado gráfico tremendamente evocador y onírico. Modelados que rozan la perfección y que te hace sentir que estás controlando una película de animación. Pero las bondades acaban en este mismo apartado. Todo lo que subyace bajo él, peca de insulso y monótono.

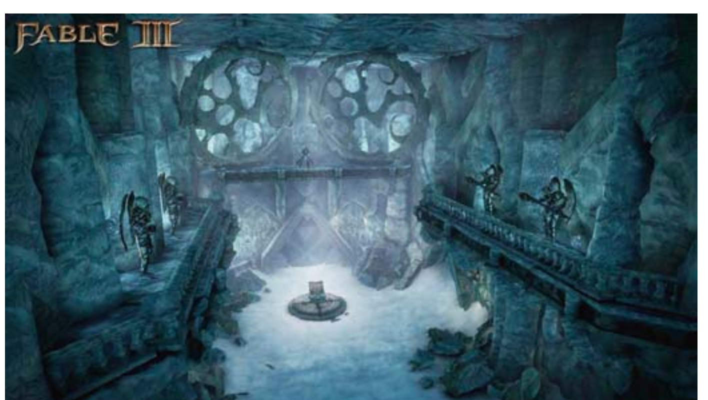
Durante varios meses nos hemos hecho eco de los intentos por parte de Lionhead de dotar a lo que ellos consideraban el mayor lunar de Fable II, los combates, de una mayor carga estratégica y una mejor implementación en la historia. Intentos que al parecer se los ha llevado el viento. Ha habido cambios, sí. Pero no para bien

Mezclar agua y aceite

Apostar por la experiencia de rol definitiva no puede ir de la mano de la simplicidad más absoluta. Son dos conceptos antagónicos y que al final acaban pasando factura a Fable.

Tal vez sea necesario reconducir la franquicia hacia el género de las aventuras y abandonar definitivamente el rol. Beyond Good and Evil puede ser un gran referente para tomar como punto de partida de aquí hacia adelante. Pero lo que hay que hacer desde ya es dejar de vender lo que no se es. Fable II transcurría en 13 habitaciones donde el paso del tiempo era totalmente anecdótico. Las múltiples posibilidades quedaban reducidas a 3 trabajos y a poder fornicar a todo el pueblo. Y este no le va muy a la zaga en ese corte. Porque al final lo simple acaba convirtiendose en pobre.







precisamente. El sistema de combates vuelve al ataque por botón, uno para ataques físicos, otro para magia y otro para ataques a larga distancia. Pero éstos ahora han quedado reducidos a un nivel tan sumamente bajo, que cualquier atisbo de reto desaparece de un plumazo. El mayor reto que presenta es intentar morir durante uno de estos combates. Y ya os adelantamos que ésto es imposible. Desgraciadamente esta afirmación se convierte en literal. Nuestro héroe jamás morirá. Y el caer en combate sólo implica la perdida de los puntos de héroe que hayamos acumulado hasta entonces.

Otro de los aspectos más criticados en su momento fue la poca integración de las magias en el combate. Esta vez se ha optado por implementar un guantelete mágico al que asignaremos un determinado poder mágico. Con la aventura más avanzada podremos desbloquear otro y





combinar ámbos. La idea, al menos uno lo cree así, era que dicha combinación de magias y ataques físicos combinados al pulsar los botones a un determinado ritmo acaben desembocando en una coreografía plástica de muerte y destrucción. Pues no. La verdad es que los rivales son tan insultantemente débiles, que apenas podremos dar rienda suelta a nuestro desproporcionado poder de ataque. Y desproporcionado desde las primeras horas de juego, gracias al excesivo ritmo de progresión implementado en el juego. En apenas unas horas de aventura, nos habremos convertido en un semidios.

Esta progresión viene determinada por el gasto de los puntos de héroe que vayamos recolectando por el camino. Puntos que en su mayor medida vendrán procedentes de las misiones que iremos aceptando, aunque también es posible recolectarlos hablando con PNJ y derrotando enemigos a nuestro paso. Esos puntos servirán para abrir diversos cofres en una dimensión paralela, y que desembocarán en nuevas habilidades. Pero de poco vale si tenemos acceso a los niveles de magia más devastadores desde el principio del juego...

En cuanto al sonido, el juego vuelve a venir doblado. Pero la versión que nos va a llegar a nuestro territorio sin ninguna duda es netamente inferior a la planificada originalmente. Hay juegos que ganan con un doblaje a la lengua castellana. Este es justo el caso contrario. Carlos Latre, por mucho que nos pese, no es lo mismo que John Cleese.

Conclusiones:

Fable III intenta hacer de la simplicidad, su bandera. Pero el resultado no puede tildarse de otra manera que no sea más que pobre. La experiencia rolera brilla por su ausencia y la dualidad moral acaba por ser algo netamente testimonial.

Alternativas:

Su alternativa es sin lugar a dudas Fable II. Es un fiel reflejo del anterior, con todos sus defectos y sus virtudes. Apuestas más madruas de corte occidental son Oblivion u Overlord.

Positivo:

- Apartado gráfico precioso
- Control aceptable

Negativo:

- Tan simple que acaba siendo pobre
- Por mucho que duela, esto no es rol

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	75
jugabilidad	80
duración	75
total	70

desarrolla: danger close/DICE · **distribuidor:** ea · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 71,90 € · **edad:** +18

Medal of Honor

Salvado por el Multijugador

EA continúa con su plan de revivir viejas franquicias y le ha tocado el turno a Medal of Honor, un clásico de los shooters en primera persona que intenta ponerse al día tras varios años ausente.



Siempre que sale un nuevo shooter al mercado se debate sobre la innovación en el género, de lo poco que se molestan las desarrolladoras en añadir nuevos elementos o que si sólo se dedican a imitar a los grandes. Un claro ejemplo es Danger Close y su Medal of Honor, que de principio a fin tomo como referente a Modern Warfare 2 para su Modo Campaña, mientras que DICE, desarrolladora del Modo Multijugador, se mantiene fiel a su estilo.

Al igual que sus rivales, Medal of Honor abandona la Segunda Guerra Mundial para ambientarse en un nuevo conflicto, en este caso el de Afganistán. El juego nos pone en la piel de un miembro del Tier 1 Operator, un comando especial dirigido por el Gobierno de Estados Unidos que se encarga de hacer frente a las misiones más peligrosas.

El lugar elegido para ambien-

Afganistán es la localización elegida para ambientar esta nueva entrega. Un cambio de aires obligado por sus más directos rivales





tar el título ha dado dolores de cabeza tanto a EA como a Danger Close debido a la posibilidad de jugar como talibanes en el Modo Multijugador. Las protestas llevadas a cabo por familiares de militares, gobiernos y los propios soldados han llegado ha buen puerto, ya que la desarrolladora eliminó la denominación "talibán" del Multijugador y la cambió por "fuerza opositora".

Campaña deficiente

Como decimos, Modern Warfare 2 es la fuente de inspiración de Danger Close para el Modo Campaña de Medal of Honor, hasta tal punto de que el comienzo de la primera misión es idéntico, pero la copia de elementos no acaba aquí, pues el famoso cementerio de aviones del título de Infinity Ward también está presente.

Al mismo tiempo que utiliza elementos de otros títulos, repite con demasiada frecuencia otros que incluye, como la forma de acceder a determinas zonas del mapa. Siempre que nos encontremos ante una puerta que nos cierre el paso el equipo se pondrá a ambos lados de la misma para esperar a que la derribemos o para que otro de ellos comience la incursión de forma sigilosa.

En cuanto a los escenarios, todos son pasilleros sin posibilidad de utilizar un camino alternativo y se repiten con frecuencia, pudiendo encontrar el mismo edificio en diferentes zonas.

En el Modo Campaña también encontramos fallos importantes relacionados con la IA enemiga que acaban arruinando la experiencia de juego. Las fuerzas enemigas tienen la mania de darnos la espalda en cuanto nos ven, lo que facilita sobremanera su eliminación. Al mismo tiempo,



Los quads son uno de los vehículos disponibles en el juego. Aunque están disponibles en el Modo Campaña, no lo están en el Modo Multijugador debido, entre otras cosas, a que tiene mapas demasiado pequeños









si están tras una cobertura, como puede ser un vehículo, podemos ir hasta ellos sin problema, pues tardan demasiado tiempo en percatarse de nuestra presencia, permitiéndonos acabar con ellos utilizando un ataque cuerpo a cuerpo sin ningún problema.

La mala IA también influye en otro aspecto, la duración. En 4-5 horas podemos finalizar la Campaña, la cual no supone ningún reto ni en la dificultad más alta.

Apartado técnico

El juego corre bajo el motor gráfico Frosbite, creado por DICE y utilizado en Battlefield: Bad Company y su secuela. Si por algo destaca su motor es por el realismo que otorga a la destrucción de escenarios. Sin embargo, es una característica que no está disponible en Medal of Honor y que limita la interacción con el entorno, pues se limita a la destrucción de unos pocos barriles y vehículos. Con las explosiones llegaremos a notar una bajada en la tasa de imágenes por segundo. Este problema sólo aparecerá en determinados niveles del título.

Por el contrario, la iluminación está muy trabajada y nos encontramos con fases y y vídeos que la explotan al máximo. Otro apartado muy bien trabajado es el modelado de los personajes, sobre todo el facial, que destaca sobre el resto

Los efectos sonoros también están cuidados y cuenta con una banda sonora a la altura de las mayores producciones. Cabe mencionar la calidad del doblaje, tal vez uno de los mejores que podamos encontrar hoy en día en el mercado.

Gran Multijugador

Pese al flojo Modo Campaña, Medal of Honor cuenta con un



Modo Multijugador desarrollado por DICE, estudio con sobrada experiencia en este apartado, pero que ofrece un resultado inferior al de sagas como Battlefield. El Multijugador online utiliza un sistema de experiencia que da la posibilidad de obtener medallas y desbloquear accesorios para las armas. Al igual que en otros títulos, obtenemos recompensas por racha de bajas y podemos modificar las clases existentes, que en este caso son tres: Fusilero, Operaciones Especiales y Francotirador. Las modalidades de juego disponibles son: Misión de Combate, Control del sector, Asalto al Objetivo y Asalto en Equipo. Todos ellos permiten un máximo de 24 jugadores en cada partida.

El Modo Multijugador es lo único que merece la pena. DICE aporta su grano de arena a esta mítica saga

En definitiva, estamos ante un título que en comparación con sus más directos rivales está varios escalones por debajo. La falta de originalidad y el abusoen la utilización de elementos de otros títulos es el principal escollo de Medal of Honor y Danger Close. Salva los muebles gracias a DICE y su Modo Multijugador, que de hecho es uno de los pocos alicientes para jugar.¿Secuela? Sólo si las ventas alcanzan los 3 millones de unidades, cifra fácil de alcanzar pues ya llevan 1,5 millones.

Conclusiones:

El regreso de Medal of Honor supone el estreno de Danger Close en los videojuegos y no lo hace demasiado bien. Una Campaña irregular y una IA deficiente estropean un título que se salva por su Multijugador.

Alternativas:

Call of Duty: Modern Warfare y Modern Warfare 2. La serie Bad Company si quieres más tiítulos desarrollados por DICE.

Positivo:

- *Efectos sonoros*
- *Modo Multijugador*

Negativo:

- *IA*
- *La duración*
- *Campaña mal desarrollada*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	65
sonido	80
jugabilidad	60
duración	60
total	**65**



desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:** plataformas · **textos:** castellano · **pvp:** 12€ · **edad:** +3

Sonic the Hedgehog 4

Sonic, a la altura de la expectativas

Tras mas de quince años del lanzamiento del último Sonic de Mega Drive, Sonic 4 llega a todas las plataformas actuales para satisfacer a los fans que durante años han deseado la vuelta de Sonic a los orígenes, eso sí en High Definition

Eran muchas las expectativas que había levantado esta cuarta entrega de Sonic 4 en su vuelta a los orígenes, a los gráficos 2D. Tras multitud de retrasos y una beta inestable que circuló por los bajos fondos de internet, podemos decir que el resultado final es, sin lugar a dudas el mejor juego de Sonic desde la época Dreamcast. El juego continua con el guion allí donde lo dejó Sonic 3 & Knuckles, aunque no esperéis encontrar a ninguno de los compañeros de Sonic en los últimos juegos protagonizados por el erizo en Mega Drive, porque no los veréis, si está su archienemigo Robotnik, haciendo de las suyas una vez más. Aunque es la cuarta entrega de los juegos aparecidos para Mega Drive, bien podríamos decir que es un autentico homenaje al mítica primer juego de Sonic en Mega Drive, puesto que escenarios, enemigos, bonus y jefes finales han sido remasterizados en este juego, lo que provocará continuos recuerdos sobre aquel primer Sonic a todos los jugadores que a principios de los noventa pudieron disfrutar de la Mega Drive de Sega.

Si eres seguidor de los juegos de Sonic es Mega Drive, Sonic 4 es compra obligada

Gráficamente el juego es una maravilla. Tanto en las versiones HD de PS3 y Xbox 360, como en la versión Wii el acabado gráfico del juego es inmejorable. Tanto el diseño de personajes, enemigos y escenarios ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle para que el jugador se sorprenda con la belleza del juego con el que está jugando. Nuevas ideas como fases nocturnas o explosiones producen, además de soplo aire fresco en un plataformas de des-



arrollo sencillo, que el apartado gráfico se luzca aún más con nuevos efectos gráficos que aun obviando las HD serian imposibles en las consolas de 16Bits. Únicamente ligerísimas ralentizaciones, las cuales son prácticamente indetectables, deslucen un acabado que alcanza claramente el sobresaliente.

El apartado sonoro tampoco desmerece en absoluto a las entregas de Mega Drive. Nuevas melodías compuestas con aquel clásico estilo que el chip sonoro de Mega Drive imponía presentan cada fase. En Sonic 4 se han reciclado algunos de los efectos de sonido clásicos para acercar esta entrega aún más a sus antecesores, los cuales se mezclan con los nuevos efectos a la perfección.

Jugablemente el juego es una maravilla. Las bases jugables permanecen intactas con respecto a la primera entrega de Mega Drive, con la única inclusión del ataque teledirigido al realizar doble salto junto a un enemigo, ataque que no ha gustado a algunos de los seguidores de Sonic, pero que desde GTM pensamos que está perfectamente implementado en el juego que nos ocupa. Finalmente destacar algunas ideas jugables presentes en el juego, que sin desvelarlas, si puedo adelantar que gustarán a los amantes de los juegos de plataformas 2D.

La duración es el punto flaco del juego, precisamente por disponerse en episodios descargables. Cuatro mundos con tres fases y un jefe final, junto a las ocho fases de bonús y un último enfrentamiento con Robotnik. Deja con ganas de más.



Conclusiones:

Precioso, adictivo, divertido, rejugable, sorprendente y corto, no se puede definir de mejor forma este Sonic 4. La mejor entrega de Sonic en años, aunque nos deja ansiosos esperando Episodio 2.

Alternativas:

New Super Mario Bros Wii es una buena opción en la sobremesa de Nintendo. En Xbox 360 y PS3 Braid o Eartworm Jim HD son buenas opciones aunque con un planteamiento algo diferente.

Positivo:

- Excelente acabado técnico.
- Tan rejugable como los de MD.

Negativo:

- Se hace corto, pese a los ranking online o la posibilidad de jugar en contrarreloj.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	83
sonido	86
jugabilidad	85
duración	72
total	**80**

Una segunda opinión:

Una gran vuelta a los origenes del gran Sonic, respetando los elementos de sus aventuras de megadrive: anillos, loopings, robots de Robotnik de esa época, música pegadiza, fases especiales sacadas del primero....etc.

Jose Luis Parreño



desarrolla: remedy · **distribuidor:** microsoft · **género:** survival horror · **texto/voces:** español · **pvp:** 560 MSP · **edad:** +16

El escritor

O de cómo dominar el arte del reciclaje

Terminado el segundo y, según la propia gente de Remedy, último y definitivo DLC para Alan Wake, la sensación que te deja es, a botepronto, "¿ya?". Y es que "El escritor" es un capítulo final corto... demasiado corto

De hecho, es casi como si este episodio y el anterior, "La señal", hubieran formado parte de una única cosa que, posteriormente, se hubiera decidido partir en dos. Cierto es que el corte está bien ubicado, pero si se hubiera mantenido todo en un único capítulo, el DCL hubiera dado mejor sensación. Claro que, siendo "La señal" un contenido gratuito para todos los que compraron el juego, o desarrollas un nuevo DLC para venderlo, o desempolvas el hacha de partir leña.

Su escasa duración es lo que más penaliza a una descarga que, en otros aspectos, da muchísimo de sí. La historia de Alan Wake continúa en donde se quedó en "La señal", con nuestro escritor atrapado en el lugar oscuro y luchando por salir del estado de onírica esquizofrenia en el que se encuentra. Este es uno de los principales atractivos de ambos DLC, el hecho de que, aunque de forma un tanto confusa, supongan el continuar la historia de Wake en el mundo de pesadilla al que se ha visto arrastrado.

Es más, el retorcido mundo del lado oscuro es la excusa perfecta para sacar a relucir lo mejor del motor gráfico de Alan Wake. Y si "La señal" era una especie de entrenamiento que nos enseñaba a utilizar nuevos recursos que potenciaban la jugabilidad, con "El escritor" Remedy pone todas sus cartas sobre la mesa y se lo pasa bomba jugando con todos elementos característicos del juego, muy especialmente con la luz, los efectos ambientales y los escenarios.

Es como si Remedy hubiera decidido despedirse con un gran castillo de fuegos artificiales, y nos arrojara de golpe todo lo mejor, técnicamente, que Alan Wake atesora en su interior. Y es jugando a "El escritor" cuando uno se da cuenta de cómo de magníficos son algunos de los desarrollos que se han creado ex profeso para este juego.



A vueltas con la luz

Como no podía ser de otro modo, nuestra principal arma contra los esbirros de la oscuridad es nuestra inseparable linterna, que además de mantener a los poseídos a raya también sirve para activar ciertas palabras que flotan por el aire, y que causan un determinado efecto en el entorno. Por ejemplo, si la palabra es “bum”, iluminarla durante unos segundos causará una explosión. Si se trata de “puente”, se materializará algún tipo de pasarela donde antes se hallaba la palabra. Si es “herramientas”, aparecerán pilas para la linterna o armas de fuego. En fin, ya te haces la idea.

Por otra parte, se han reciclado los entornos del juego original de formas bastante sorprendentes (que no desvelaremos aquí), lo que convierten a este DLC un magnífico ejemplo de aprovechamiento de recursos.

Por lo demás, sigue siendo el mismo Alan Wake que aprendimos a amar (u odiar, que para gustos, sabores): un angustiante paseo por la mente de un escritor atrapado en sus propias pesadillas, una aventura de acción en tercera persona que, si bien no fue todo lo que se esperaba de ella, sí recibe con este DLC una despedida digna y a la altura de la gran calidad que atesora el título. ¿Alguien dijo “Alan Wake 2”?



Conclusiones:

“El escritor” nos enseña que aún cuando pensemos que un juego ha dado todo lo que podía dar de sí, sus desarrolladores todavía tienen formas de exprimirlo con un poco de imaginación y un mucho de talento. Si jugaste el juego y la anterior expansión, no te puedes perder el final de la historia.

Alternativas:

Aunque ningún juego goza exactamente de la misma mecánica que éste, Silent Hill es lo que le queda más cerca.

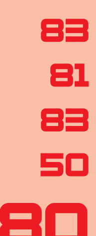
Positivo:

- Los FX son mejores que nunca
- Es la conclusión lógica de la historia

Negativo:

- Cortísimo
- Los poseídos ya cansan como enemigos

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS



gráficos	83
sonido	81
jugabilidad	83
duración	50
total	80



desarrolla: konami · **distribuidor:** konami · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 54,90 € · **edad:**+3

Pro Evolution Soccer 2011

Fútbol en estado puro

Después de muchas ediciones los responsables de Konami se han dado cuenta de que se necitaba remodelar la saga para volver a estar sentado en el trono del deporte rey. ¿Lo habrán conseguido?

El desembarco en la nueva generación de consolas no fue todo lo bueno que cabría esperar para el simulador futbolístico de Konami. Tras varios intentos fallidos, los chicos de Konami han preferido volver a los orígenes: apuesta absoluta por la simulación realista, un buen sistema de control y cientos de opciones en lo que a estrategia sobre el campo se refiere.

Comenzaremos hablando de las novades introducidas en los modos de juego. Una de las principales novedades es que podremos disputar la Liga Master en línea, contra gente de todo el mundo a través de internet, lo que aportará un aliciente nuevo a este modo de juego, todo un acierto que hará que los partidos sean más "reales". Un modo de juego que hará que podamos disfrutar de una duración casi infinita del mismo.

La Liga Master Online hará que nos "piquemos" contra jugadores de todo el mundo. Y gracias a ello poder crear el equipo de nuestros sueños

Grafiacamente el juego sigue de manera continuista con la anterior entrega. Lástima que nunca se haya pensado en cambiar el motor gráfico que ha sido explotado desde la época de PS2. Aún así el aspecto gráfico es sobervio, pero si se saca partido de una cosa en otra tiene que ir más "colgado", y es en las animaciones donde más se nota. Aunque se han incluido cerca de 1000 animaciones, la verdad es que el motor no dá para mucho más, lo que se resume en animaciones un tanto robóticas, pero mucho más suavizadas que la anterior



entrega.

Siguiendo con el apartado jugable, se ha hablado mucho del nuevo control y del mejorado sistema de pases. Lo cierto es que los pases son más precisos gracias a la posibilidad de controlar la fuerza con una barra medidora. Aunque esto tiene truco, y es que al dejar de ser semi-automáticos, los pases no siempre llegan a su destino. Y si bien esto puede considerarse como algo positivo en favor del realismo más absoluto, la verdad es que cuesta acostumbrarse a este nuevo sistema. Pero lo que se lleva la palma en este apartado es, sin lugar a dudas, la fisica del balón. Esta es mucho mas real, si cabe, que en anteriores entregas, lo que hace que ver "correr" el balón sea una delicia.

El sistema de pases manual da una sensación de mayor simulación al juego, aunque llevará un tiempo adaptarnos

Para finalizar hay que comentar el tema de las licencias. Sigue siendo uno de los mayores defectos del juego, ya que la puesta en escena del plantel de los equipos resulta algo escasa respecto a su rival. Solo se haincluido, y no en su totalidad, a los equipos de la Copa Libertadores.

También sigue pasando lo de años anteriores, que no todos los equipos que aparecen estan licenciados, algo que se puede solventar echándole algunas horas a su completísimo editor o algun option file.



Conclusiones:

Esta nueva entrega ha ido puliendo muchas de las carencias que tenia su antecesor, lo que ha supuesto una mejora sustancial, lacual hubiera sido mucho mayor si se hubiera decidido por renovar el motor gráfico en lugar de dopar al máximo el que ya tenían.

Alternativas:

Sin duda alguna, la gran alternativa es FIFA11. Dependiendo de tus gustos puedes elegir entre uno u otro, ya que no te defraudarán, aunque FIFA11 es, en conjunto, algo superior.

Positivo:

- *Increible física del balón*
- *Aspecto gráfico de los jugadores*

Negativo:

- *Algunas animaciones son robóticas*
- *Falta de licencias*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	79
duración	90
total	77

Una segunda opinión:



desarrolla: millestone · **distribuidor:** blue castle · **género:** conducción · **voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

WRC

Rally con licencia oficial de la FIA

Ya tenemos aquí WRC, el título con la licencia oficial del campeonato del mundo de rally. Sabiendo que la competencia es dura, Millestone intenta sorprendernos buscando la simulación

Llega a las tiendas el juego oficial del campeonato del mundo de rally. En un sector del automovilismo donde la competencia es dura, Millestone intenta hacerse un hueco con un título más orientado a la simulación que su principal competidor: DiRT. Y aquí encontramos el principal defecto de WRC, las posibles comparaciones de las que no sale muy bien parado.

Tras empezar el juego con una frustrante carrera con un Citröen C4 con el pretexto de probar nuestras habilidades, nos damos cuenta que WRC tiene un control duro. Un control que no debe asustarnos, dado que iremos aprendiendo a correr en un modo para un jugador bastante interesante. A medida que nos hagamos con el control nos daremos cuenta que WRC nos mete de lleno en un deporte exigente donde debemos estar atentos a cada nueva curva y donde el mínimo error acostumbra a ser irreversible.

Dentro del modo para un jugador deberemos disputar carreras y campeonatos de las categorías inferiores (J-WRC, P-WRC y S-WRC) hasta llegar a la WRC, donde nos batiremos contra los pilotos oficiales de la temporada actual. El número de pruebas a disputar es alto y se incluyen alicientes como la posibilidad de personalizar nuestros coches o contratar sponsors para ganar más dinero.

Otro punto fuerte de WRC es un modo multijugador bien resuelto. Podremos jugar tanto carreras simples como campeonatos online con hasta 16 jugadores simultáneamente. Si lo jugamos en una misma consola, también podremos jugar etapas pasando el mando.

El primer problema de WRC lo encontramos en un apartado técnico algo pobre, especialmente si lo comparamos con DiRT. El juego nos ofrece carreras en 13 países, pero los circuitos son en su mayo-



ría simplones, con vegetación bastante irreal y con pocos detalles. Además, al poco que juguemos nos daremos que muchos circuitos dentro de un mismo país comparten algunas secciones. El diseño de los coches tampoco es ninguna maravilla, saltando a la vista unos dientes de sierra algo exagerados. En cuanto a meteorología, podemos decir que es nula. Encontraremos tramos con asfalto mojado e incluso carreras en la nieve, pero ningún tipo de precipitaciones.

El apartado sonoro, en especial la localización a nuestro idioma, tampoco es para echar cohetes. Las dos posibles voces, masculina y femenina, tienen una entonación forzada e irregular. Se trata de un apartado poco cuidado hasta el punto que encontraremos errores de traducción en el género con la frase “salto larga”.

No obstante quiero hacer énfasis en que WRC no es para nada un mal juego. De hecho, si te gusta el género, posiblemente lo pases en grande con el pese a sus defectos. Nos ofrece algo distinto e interesante.

El control de WRC es exigente pero muy satisfactorio cuando te haces con él



El juego dispone de un recomendado tuturial donde se nos enseña a acelerar y frenar correctamente, además de familiarizarnos con las superfiies

Conclusiones:

WRC es un juego divertido, especialmente cuando nos hacemos con el control. Pese a que técnicamente es flojo, sigue siendo un título de conducción muy interesante.

Alternativas:

La alternativa más directa a WRC es sin duda la saga DiRT, una saga con dos excelentísimos títulos que no pueden perderse los amantes de este tipo de juegos.

Positivo:

- *El control buscando la simulación*
- *Divertido modo multijugador*

Negativo:

- *Técnicamente flojo*
- *El pésimo trabajo de doblaje del copiloto*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	60
sonido	40
jugabilidad	85
duración	80
total	75

Una segunda opinión:

WRC hace que sintamos la tensión del rally como ningún otro título. Un juego largo y completo pero pobre a nivel gráfico.

Gonzalo Mauleón de Izco



PS3



desarrolla: namco · **distribuidor:** namco bandai · **género:** aventura · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 60,95 € · **edad:** +16

Naruto Ultimate N. S. 2

Y así es como el ninja alcanzó la madurez

El ninja más famoso del planeta vuelve a nuestras consolas con una nueva entrega basada en la saga Shippuden. El modo historia es totalmente fiel al manga original, así que solo podemos esperar algo bueno de él.



Han pasado dos años y medio desde que Naruto se enfrentó a Sasuke. Éste consiguió al fin encontrarse con Orochimaru y Naruto, desde entonces, ha estado entrenando junto a Jiraya. Ambos vuelven a la Villa de la Hoja después de este largo período de tiempo y justo ahí es donde empieza nuestra aventura.

Tomando el control de Naruto (entre otros personajes) nos meteremos de lleno en el modo historia y reviviremos todos los combates de la serie. Un amplio mundo, unos diálogos muy ingeniosos y un nivel de fidelidad al manga excelente serán los ingredientes de un modo de juego increíble, que nos hará disfrutar a tope de uno de los mejores videojuegos de Naruto hasta la fecha.

Los escenarios están muy conseguidos y logrados, aunque parte del escenario será un fondo estático y por tanto no podremos interactuar con él del mismo modo en que lo hacíamos hasta

Encontraremos hasta un total de 18 escenarios que podremos destruir en nuestros más fieros combates. No te cortes, ¡casi todo se destruye!

la fecha. Distribuyendo los escenarios de esta manera el juego consigue un excelente apartado gráfico, pero renuncia a la interacción total del entorno con el usuario.

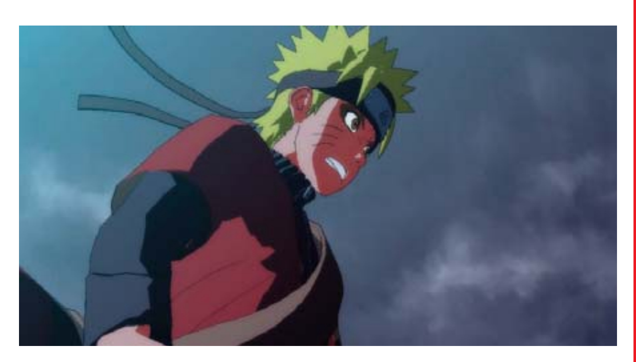
Las misiones secundarias seguirán estando presentes, por lo que si sois de esas personas a las que les encanta rebuscar y ayudar a los aldeanos de la Villa, lo pasaréis en grande realizando misiones para ellos.

Un punto a favor del videojuego es que podremos vivir la historia principal desde el punto de vista de tres personajes distintos: Naruto, Jiraya y Sasuke.

En el modo versus nos encontraremos con más de 40 luchadores, que podremos desbloquear a medida que vayamos avanzando nuestra aventura en el modo principal. Los combates mantendrán el espíritu inicial de la primera entrega de la saga, pero nos encontraremos novedades como un modo despertar personalizado para cada personaje y un sistema de combate mejorado, entre otras sorpresas.

Por otro lado, parece que CyberConnect2 ha escuchado las críticas y ha añadido un modo de lucha online como novedad en esta entrega, así que si nos apetece podremos combatir en línea a través de varios modos distintos: escaramuza, partida rápida, partida personalizada o partida de clasificación.

Por último, hay que comentar que el juego tiene la opción de elegir entre las voces en inglés o japonés, sin necesidad de descargar ningún contenido adicional.



Conclusiones:

Sin duda uno de los mejores juegos de la historia de Naruto: un argumento fiel a la saga y unos gráficos excelentes hacen de él un joya que todo Narutard debería tener.

Alternativas:

Existen muchas alternativas a este tipo de juegos, aunque quizás la más destacable sería la saga Dragon Ball.

Positivo:

- *Sobriedad gráfica*
- *Voces en japonés incluidas en el juego.*
- *Sistema de combates muy logrado.*
- *Modo online*

Negativo:

- *Argumento quizás algo corto.*
- *Escenarios pre-renderizados.*

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	80
duración	75
total	**75**

Una segunda opinión:

Uno de los mejores juegos de Naruto, con una historia impecable, muy fiel al manga orginal y un sistema de combates muy logrado y mejorado. Una maravilla al alcance de todos.

Jorge Serrano

desarrolla: ea sport · **distribuidor:** ea · **género:** deportes · **texto:** castellano · **pvp:** 40,95 € · **edad:** +3

NBA Jam

Adicción en estado puro. Boom Shaka Laka

NBA Jam regresa con su propuesta de básquet agresivo, frentico y espectacular tras seis años desde su última aparición. Ni NBA 2K11, ni NBA Elite 11, este año NBA Jam quiere ser el rey

Tras seis años de ausencia desde que saliera a la venta NBA Jam 2004, la última entrega de la saga de baloncesto mas frenética del mercado, EA Sport ha decidido comprar la licencia a Misway y resucitar el que fue uno de los juegos deportivos más admirados de la época de los 16 bits. La versión analizada es la lanzada para Wii, pero también saldrá a la venta en Xbox 360 y PS3, siendo el formato físico el medio elegido en las tres plataformas, tras meses de continuos rumores sobre si saldría en un formato u otro.

El juego presenta una calidad gráfica bastante alta. Los jugadores se muestran con un estilo superdeforme que recuerda gratamente a aquella primera entrega de la saga. Especialmente los rostros de los jugadores, que pese a estar diseñados en 3D recuerdan mucho a aquellos rostros digitalizados de los que tanto presumía Acclaim a comienzos de los noventa. Los efectos gráficos están bastante limitados, y es que apenas se han introducido novedades respecto a las bases ya impuestas por los primeros NBA Jam. Saltos increíbles, balones con fuego y poco más. El acabado general es bastante bueno, pero tampoco se diferencia excesivamente de entregas aparecidas hace 10 años como el NBA Showtime de Dreamcast.

NBA Jam requiere ser jugado en compañía para obtener la máxima diversión. Los piques y la adicción que provoca son memorables

El apartado sonoro secunda el juego de un modo inmejorable. Melodías raperas que definen la



cara más macarra de la NBA a la perfección. Los efectos sonoros no desentonan, golpes, impactos, roturas de canastas, harán las delicias de los jugadores. Los comentarios de los partidos es una de las partes más divertidas del juego, al menos si entiendes inglés, con un estilo que a muchos nos recuerda el legado que nuestro amigo Andrés Montes implantó en nuestro país.

Jugablemente el juego muestra dos caras bien diferenciadas. Por un lado la cara buena, con unas bases jugables muy similares a las del clásico y bien adaptadas al control por movimiento de Wii, altos contenidos de extras, mascotas, legendas de la NBA con los que competir y divertirnos, además de con multitud de opciones, estilos de torneo y desafíos a realizar que nos mantendrán pegado a NBA Jam durante un buena temporada. La cara mala del juego en el apartado jugable la protagonizan la ausencia de modo online en la versión Wii, característica cuasi-imprescindible en un juego de este estilo, el cual alcanza sus cotas mas altas de diversión en los enfrentamientos contra otros jugadores y la inteligencia artificial de los contrincantes, muy desequilibrada y capaz de convertir a tus rivales en decimas de segundo de unos auténticos paquetes, a ser los sucesores de M. Jordan.

La duración es amplia debido a sus múltiples modos de juegos, aunque las ya nombradas carencias en la IA y la ausencia de modo online pueden provocar que el juego termine antes de tiempo en nuestra estantería.



Conclusiones:

NBA Jam supone el regreso de todo un clásico. Las expectativas se han cumplido, sin embargo, la versión de Wii, la cual hemos analizado, tiene una serie de limitaciones que evitan que el juego de baloncesto mas gamberro llegue a lo más alto. Si dispones de compañía con la que jugar durante horas, este es tu juego.

Alternativas:

No las tiene. Si buscas realismo NBA 2K11 o NBA Elite 2011 son tus juegos.

Positivo:

- Multitud de posibilidades y modos.
- Muy divertido y adictivo.

Negativo:

- Sin online.
- IA poco trabajada.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	83
sonido	85
jugabilidad	79
duración	75
total	72

Una segunda opinión:

Un buen juego que me hizo recordar viejos tiempos en mi SNES y no lo voy a negar, divierte y cumple. Los nuevos movimientos y los clásicos se juntan para crear un juego divertido y adictivo en todos los sentidos. Pruébenlo, no os defraudará.

Jorge Serrano



desarrolla: double helix · **distribuidor:** koch media · **género:** shooter · **texto/voces:** esp/ingles · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+16

Front Mission Envolved

Los robots atacan de nuevo

La saga Front Mission vuelve esta vez a la generacion de consolas de "nueva generación" con un aire algo renovado y distinto a lo que nos tenian acostumbrados



Front Mission no es que sea la franquicia de robots más popular en Europa. En realidad, salvo alguna visita muy ocasional, ésta serie de RPG Tácticos se ha mantenido lejos de nuestro mercado. Aún así, Square Enix y Koch Media, han querido contar con el mercado europeo para el lanzamiento mundial de la nueva entrega de la serie: Front Mission Evolved. Por este motivo se ha dejado de contar con la continuidad de la saga en RPG Táctico y se pasa a la acción en 3ª persona.

Visualmente el juego de Square-Enix muestra un buen nivel, sin fallos especialmente destacables aunque tampoco resulta un apartado sobresaliente que llame la atención en exceso. Los escenarios son casi todos al aire libre, algo normal si tenemos en cuenta que se trata de enormes robots que tendrían complicado pasar por una puerta sin destrozarla completamente. Aún así no están demasiado detalla-

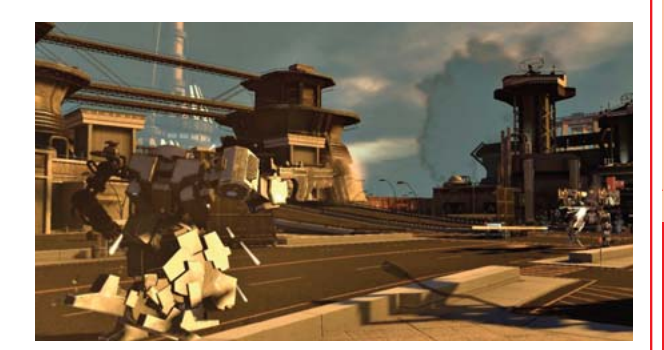
En esta entrega se a cambiado la esencia rpg que tenía la saga, por un desarrollo de shooter en 3ª persona para tratar de "europeizar" el juego

dos. Siendo un apartado bastante “normalito”.

El sistema de control resulta del todo convincente, ofreciendo un conjunto de opciones y movimientos similares a otros muchos juegos de acción. Sin embargo, la cosa no se queda ahí, ya que el Wanzer, (nombre que tiene el robot) también cuenta con algunas novedades atractivas. Para empezar, podremos activar el movimiento rápido del mecha, que nos permitirá cubrir grandes distancias en poco tiempo. Algo que si podríamos achacarle al juego es que se hace demasiado repetitivo en muchas ocasiones, limitándose a avanzar y machacar enemigos hasta que lleguemos al Jefe final de turno, y esa es otra, pues a veces las batallas con estos final boss se hacen demasiado largas e interminables, y aunque hacen que el juego nos dure más y su dificultad sea algo mayor, no cambia esa sensación de monotonía que tendremos en muchas ocasiones.

Además del modo campaña, Front Mission Evolved ofrece un interesante modo multijugador. Para empezar vemos que el número de mapas y el número de jugadores permitidos es bastante prometedor. A esto hay que sumarle el currado sistema de experiencia que se ha incorporado, que lo asemeja a otros títulos como la saga Call of Duty, ofreciendo así una larga vida al componente online.

Para terminar, hay que comentar que el apartado sonoro esta muy conseguido, sobre todo en lo referente a efectos sonoros. La voces, como ya nos tiene acostumbrados Square, estan en inglés.





Conclusiones:

El cambio de estilo ha sido una apuesta arriesgada. Aunque podria ser todo un acierto, le falta algo de profundidad, sabiendo de la complejjidad que siempre tienem los cambios tan drásticos, esperemos que las próximas entregas, si las hubiera, mejoren considerablemente la idea original.

Alternativas:

En el mercado existen otras alternativas que estan por encima de este título como pueden ser los juegos de la saga transformers.

Positivo:

- Los efectos de sonido
- Granes dósis de acción

Negativo:

- Se hace repetitivo
- Problemas de IA

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	70
duración	75
total	**72**



desarrolla: firebrand games · **distribuidor:** digital bros · **género:** velocidad · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € ·

Trackmania

Un juego de velocidad diferente

Trackmania es un juego de simulación, pero no pienses en Gran Turismo o Forza al escuchar esto. Este juego es diferente, el realismo no es su objetivo, su meta es que el jugador disfrute conduciendo todo tipo de vehículos de juguete

La escasez de grandes juegos de velocidad en Wii queda patente a cada día que pasa. No son pocos los juegos del género que han sido lanzados en la sobremesa de Nintendo, pero los resultados han sido siempre los mismos, no han terminado de convencer a los jugadores mas exigentes, lo que espera un juego de calidad sobresaliente.

Trackmania es una apuesta arriesgada, que llega desde el mundo del PC, donde es considerado uno de los mejores juegos de competición, a una consola que quizás no sea la más apropiada para acogerlo.

Gráficamente el juego está a la altura de lo que se presupone del Hardware de Wii, presentando circuitos y vehículos bien diseñados y definidos. Sin embargo no sorprende en ningún momento, estando siempre en el nivel alto.

El aparado sonoro pasa desapercibido por completo. Tanto las melodías como los efectos sonoros tienen el objetivo claro de secundar el resto de apartados del juego y no molestar en ningún momento en nuestra búsqueda del tramo perfecto.

Los coches de juguete invaden Wii en un juego de velocidad de lo mas exigente. Infinidad de modelos de coche diferentes y trazados completan un juego inabarcable

El modo individual del juego nos desafía a superar más de 130 tramos cronometrados, algo que no estará al alcance de todo el mundo, los tiempos están realmente ajustados. También podremos crear nuestros propios circuitos, mediante un completo



editor, para que posteriormente sean recorridos por el resto de jugadores de Trackmania. Gestión que enlaza con el modo Puzle, el cual nos presta las piezas mínimas necesarias para construir un circuito que posteriormente tendremos que recorrer para superar el desafío. Las opciones en el modo individual son muy grandes, sin embargo, no terminan de producir los resultados deseados, siendo un juego demasiado pesado para el público menos dedicado a los juegos de velocidad.

La monotonía de sus pruebas puede echar para atrás a algunos jugadores deseosos de nuevas sensaciones

El modo multijugador cumple mejor que el individual, permitiéndonos competir online mediante la conexión de red de Nintendo. Podremos disputar carreras contra otros jugadores, establecer competiciones a obtener el mejor tiempo en un tramo concreto, o disfrutar de uno de sus minijuegos.

La duración del juego es muy amplia. El jugador dispone de una infinidad de pruebas y modos de juego que requerirá de un largo periodo de tiempo completarlo. Sin embargo, las altas cotas de dificultad y la monotonía de algunos de sus retos provocarán que muchos jugadores abandonen el juego antes de tiempo. Especialmente los que no dispongan de la posibilidad de disfrutar de su modo online.



Conclusiones:

Un juego de velocidad con unas bases muy solidas, pero las cuales no terminan de despertar nuestro interés. Se echan de menos pruebas más tradicionales y con algo más de aleatoriedad.

Alternativas:

Si buscas juegos divertidos, tanto Mario Kart Wii, Excite Truck o Sonic&Sega Superstar Racing son las mejores opciones.

Positivo:

-Mas de cien pruebas a superar
-Modos de juego muy diferenciados

Negativo:

- Su estilo no gustará a todos por igual
- No aprovecha las características de Wii

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	77
sonido	58
jugabilidad	70
duración	81
total	**68**

Una segunda opinión:

Un buen juego que dejará a los fans de la saga en pc con buen sabor de boca, aunque no se puedan comparar al mismo nivel.

Marc Alcaina



desarrolla: team meat · **distribuidor:** microsoft · **género:** plataformas · **textos:** español · **pvp:** 1.200 MSP · **edad:** +7

Super Meat Boy

¿El plataformas definitivo? Va a ser que no...

El Dr. Fetus ha secuertado a nuestra novia, Bandage Girl, y como el cacho de carne sanguinolenta que somos, sin nuestra chica no podemos vivir. Claro que si de esperanza de vida hablamos, cuanto más lejos de este juego, mejor

Hubo una época en la que la escasa capacidad de los ordenadores personales limitaba en gran medida cómo de extenso podía ser un juego. Máquinas como el ZX Spectrum, con tan solo 48 Kb de memoria RAM, no podían cargar más de 20 o 30 "pantallas" de una vez, de forma que los programadores se veían obligados a repartir el contenido en varias cargas y a elevar el nivel de dificultad de los niveles para alargar, de esta forma, la vida del juego. Así nacieron títulos como Manic Miner, Abu Simbel Profanation, Underwurlde y tantos otros juegos de plataformas que llegaron después.

Actualmente, sin embargo, los juegos son un asunto completamente distinto, ya que en su máxima expresión son capaces de ofrecer un entretenimiento interactivo de gran riqueza audiovisual y narrativa. Sólo en el caso de los juegos para navegador se sigue manteniendo aquel espíritu inicial, ya que los recursos son más escasos y los medios económicos de quienes los programan, mucho más modestos.

Así nace Meat Boy, un juego flash creado por Edmund McMillen y Jonathan McEntee, y lanzado en la plataforma Newgrounds en octubre de 2008. Dos años después, el llamado "Team Meat" presenta al sucesor de aquel juego, Super Meat Boy, una propuesta en formato descargable para Xbox Live Arcade, WiiWare, Windows y Mac OS.

El juego nos pone en la piel de Meat Boy, un cubo de carne (¿?) que debe salvar a su amada Bandage Girl (Chica Vendaje) de las garras del avieso Dr. Fetus (¡!). Para ello tendremos que superar una serie de niveles al final de los cuales nos espera nuestra novia, sólo para ver cómo nuestro enemigo nos la arrebata de los brazos en el último instante.

Son un total de 350 pantallas repartidas en varios capítulos y que pueden jugarse en el orden

que se desee, aunque hay que completar cierto número de ellas para acceder a los niveles donde nos esperan los jefes finales. Además, si completamos las pantallas dentro del límite de tiempo podremos acceder a nuevos niveles alternativos (lo que en el juego se denomina "lado oscuro"), y si también recogemos los vendajes ocultos en los niveles, desbloquearemos un total de 12 personajes nuevos con habilidades especiales. Algunos de estos personajes son imprescindibles para poder superar ciertos jefes finales o recoger según qué vendajes.

También existen conjuntos de niveles especiales de estilo retro que podremos jugar hasta agotar las típicas 3 vidas que se nos ofrecen al entrar en ellos. Para acabar, la versión para XBLA incluye un modo desbloqueable llamado "Teh Internets", que se irá actualizando con nuevos contenidos.

¿Y dónde está el truco?

A simple vista, el juego ofrece suficientes alicientes como para mantenernos felices durante bastante tiempo. El estilo gráfico es a la vez retro y desenfadado, y tiene una personalidad muy marcada que complementa con múltiples guiños procedentes del mundo de Internet y de la escena independiente del videojuego. Por ejemplo, entre los personajes desbloqueables tenemos al Tim de Braid, a Alien Hominid, al ninja de N/N+, al caballero rosa de Castle Crashers, a Mr. Minecraft o a la Jill de Mighty Jill Off. Por todo ello fue galardonado con el premio Pax 10 en la Penny Arcade Expo 2010, y aclamado por la prensa especializada.

El problema (siempre tiene que haber uno, ¿eh?) es que hay que estar hecho de una pasta especial para no lanzar el mando contra el televisor a los 20 minutos de juego, debido un extremísimo, desesperante y mal medido nivel de dificultad. Y cuando digo extremísimo quiero decir que se trata de un juego cuyas exigencias en cuanto a coordinación ojo-mano está sólo al alcance de unos pocos privilegiados venidos de un remoto exoplaneta, de los que la prensa especializada parece estar curiosamente bien nutrida. El resto de los mortales tendremos que conformarnos con maldecir a todos nuestros antepasados y mandar a tomar viento, más pronto que tarde, al condenado Meat Boy y a los sádicos responsables de esta máquina de tortura medieval.

A principios de los 80, veinte pantallas para 48 Kb justificaban sobradamente la existencia de Manic Miner, un juego que, pese a su gran dificultad, te invitaba a continuar fase tras fase sólo para ver qué nuevos retos venían después. En los más de 300 niveles de Super Meat Boy en cambio, nuestro único horizonte parece estar únicamente en fallar, y fallar, y fallar, y fallar, y volver a fallar, una y otra vez. Francamente, hoy casi todos tenemos mejores juegos con los que invertir nuestro tiempo y pasar un rato, esta vez sí, auténticamente divertido.

Conclusiones:

Si eres una persona normal a la que le gustan los juegos para pasar un rato agradable, no debes creerte casi nada de lo que te han dicho sobre éste, porque aún siendo bueno en lo técnico, ni su curva de dificultad está bien medida, ni su mecánica es tan imaginativa como se pretende. Sólo apto para masoquistas.

Alternativas:

El videojuego de Scott Pilgrim es una apuesta, también retro, mucho más asequible para el común de los mortales.

Positivo:

- La dirección de arte
- Los guiños a la escena independiente

Negativo:

- Su elevadísimo nivel de dificultad
- ¿Te he dicho ya que es hiperdifícil?

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	82
sonido	86
jugabilidad	61
duración	88
total	**61**



desarrolla: anchor bay · **distribuidor:** activision · **género:** fitness · **texto:** castellano · **pvp:** 19,95 € · **edad:** +3

10 Minute Solution

Shake your body. Shake it, shake it!

Con la idea de ponernos en forma, llega 10 Minute Solution, un juego que puede ser entendido como una aplicación que con divertidos ejercicios, vamos a sudar. Y mucho

10 Minute Solution no es un juego al uso. De hecho podríamos clasificarlo de lleno como una aplicación deportiva que se vale de Wii para poder llegar a cuanto más público, mejor.

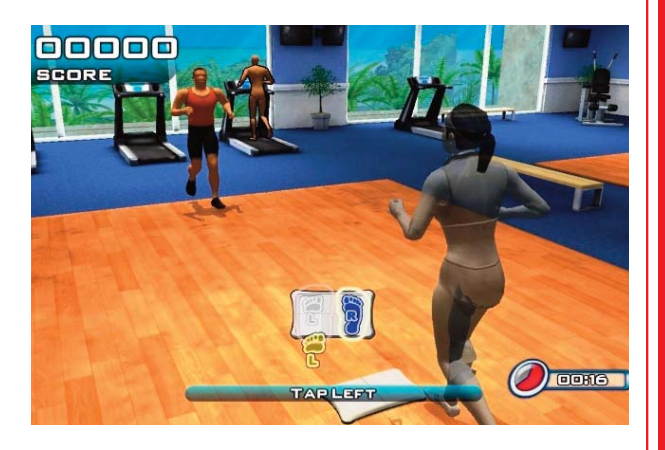
El origen de la serie lo podemos encontrar en una serie de DVD's, más de una treintena en total, cuyo objetivo es ni más ni menos que conseguir que movamos nuestros sedentarios cuerpos durante al menos 10 minutos al día.

Dada la más que evidente popularidad alcanzada por Wii, sus creadores han encontrado un filón donde llevar su serie a un público más enfocado a la diversión. Pero que no resulta más que una tapadera, ya que en esencia, lo que en él se muestra son las mismas rutinas que aparecen en la serie de DVD.

Es por ello que resulta dificil analizar un título tan peculiar bajo los mismos baremos que se analiza un juego normal. Aquí los gráficos toman un papel puramente anecdótico. Es por ello que dicho apartado apenas muestra un excesivo trabajo. Modelados realmente pobres en escenarios planos que intentan recrear lugares tan dispares como un dojo o un gimnasio. Pero que a la hora de la verdad, todos estos elementos son prescindibles. Pero ya que están, es justo catalogarlos.

10 Minute Solution es una reconocida serie de ejercicios publicada en DVD's. Cuenta con más de 30 versiones, y ahora da el paso a Wii

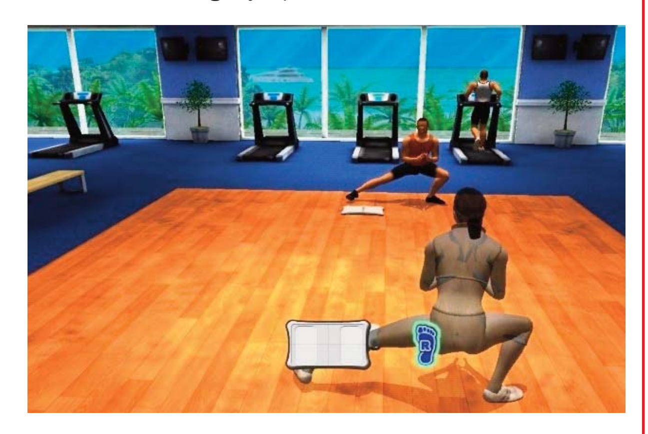
El título de Activision es un juego enfocado a quemar grasas. Así que la música que nos va a acompañar durante nuestro par-



ticular paso por la sección de chapa y pintura toma tintes dances y trances. Temas discotequeros que desde luego motivan a continuar con el ejercicio. Pero que sin embargo se ven empobrecidos por la digitalización de las voces de nuestro personal trainer. Bastante pobres, aún para tratarse e un juego de este tipo.

En cuanto al juego en sí, podremos acceder a varias tablas de ejercicios, que podemos programar a nuestro gusto. Desde el clásico y sencillo step, hasta otros más complejos que nos exigen estar en una aceptable forma física. El juego presupone de antemano que no nos sobran 20kgs y que practicamos deporte de forma, al menos, esporádica. Así que los ejercicios que encontraremos son de un perfil de exigencia medio, medio-alto. Si buscáis algo un poco más sencillo y asequible, hay que buscar otras alternativas.

Uno de sus principales atractivos radica en la posibilidad de poder rescatar nuestra Balance Board. Si bien ésta curiosamente no responde todo lo bien que lo hemos visto hacer en otros títulos. Se nota un ligero retardo entre el ejercicio en pantalla y nuestro movimiento sobre la tabla. Apenas son unas décimas, pero se echa en falta mayor fluidez en ese sentido.



Conclusiones:

A modo de complemento deportivo, es una buena opción. Su propuesta apenas quita 10 minutos al día. Pero si eres de los que le da pereza sacar de la bolsa la Balance Board, mejor déjalo en la estantería.

Alternativas:

En un Vs contra WiiFit Plus sale claramente perdiendo. Menos opciones y menos diversión. You Shape Your Body, de Ubisoft, puede ser otra opción. Pero es más simple.

Positivo:

- La música está bien elegida
- Apenas supone 10 minutos al día

Negativo:

- El apartado gráfico es... pasapalabra
- Ligero retardo con Balance Board

TEXTO: GONZALO MAULEON

gráficos	45
sonido	55
jugabilidad	60
duración	80
total	**60**

desarrolla: virtuos · distribuidor: ubisoft · género: acción · texto/voces: castellano/inglés · pvp: 30,95 € · edad: +16

Ghost Recon: Predator

Acción táctica cooperativa

La acción táctica vuelve de nuevo a PSP con Ghost Recon: Predator, una nueva entrega de la saga de Ubisoft que llega unos meses antes que Ghost Recon: Future Soldier



Siguiendo a linea habitual, el argumento vuelve a ser un ficticio conflicto internacional. La trama nos lleva hasta Sri Lanka, donde una flota minera estadounidense ha sido arrasada. Antes de llevar a cabo una invasión que haga saltar las alarmas en todo el mundo, el gobierno decide enviar un grupo de tres hombres para estudiar la zona, pero no estaremos solos. Desde el principio iremos acompañados por la milicia local, los cuales están en contra del régimen al que está sometido su país.

Los tres hombres al frente de la misión son un explorador, un fusilero y un tirador. El primero de ellos utiliza sus habilidades para conocer el terreno y atacar sigilosamente a enemigos cercanos, útil para no llamar demasiado la atención. El fusilero es el más poderoso debido a su mayor potencia de fuego, pero más torpe y lento que sus compañeros. El tirador utiliza su rifle de precisión

El gobierno decide enviar tres de sus mejores hombres en misión extraoficial para allanar el terreno a las fuerzas de invasión estadounidenses

para eliminar las fuerzas enemigas desde la distancia, despejando el camino a sus compañeros.

Control

La ausencia de un segundo stick sigue siendo uno de los puntos negativos de la portátil de Sony, y al igual que muchos otros títulos de su catálogo, Ghost Recon: Predator se ve perjudicado. El stick nos sirve para desplazarnos y apuntar, y no con buen resultado. Los movimientos terminan siendo demasiado bruscos, facilitando el quedarnos atrapados en determinadas zonas del escenario, mientras que el sistema de apuntado hace que sea necesaria una alta precisión.

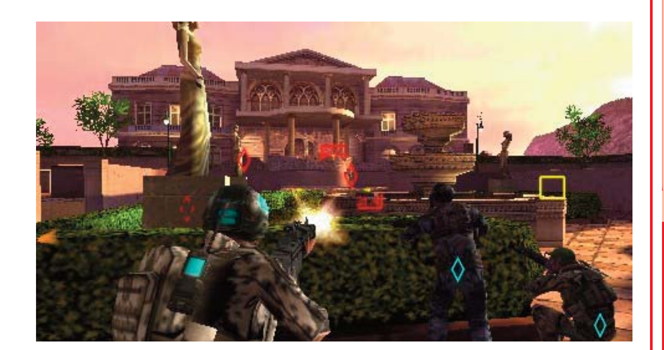
La IA también es uno de los puntos negativos, como ha reconocido el propio estudio. Los enemigos reaccionan tarde a nuestros ataques mientras nuestros aliados no responden correctamente a nuestras ordenes, lo que reduce el juego a avanzar y disparar sin acciones tácticas.

Apartado gráfico

Correcto es la mejor palabra para definirlo. Cuenta con escenarios extensos con un elevado número de elementos en pantalla, pero las texturas quedan lejos de los títulos más potentes de la portátil, con modelados correctos pero con un bajo nivel de detalle.

Cooperativo

Ghost Recon: Predator permite a un máximo de tres jugadores crear sus propios equipos gracias al modo cooperativo que incluye, lo que hará que las partidas sean más intensas y permitan utilizar tácticas de combate que la propia IA del juego no permite.





Conclusiones:

La ausencia de determinados botones y el mal desarrollo de elementos como la IA o el sistema de control castigan a un título que intenta ofrecer una experiencia táctica portátil.

Alternativas:

Army of Two: The 40th Day si queremos acción cooperativa. Ghost Recon Advanced Warfighter 2 también es una buena opción.

Positivo:

- *Banda sonora*
- *Personalización*

Negativo:

- *La IA*
- *Sistema de control*
- *Que PSP no tenga un segundo stick*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	40
duración	70
total	60



desarrolla: zoe mode · **distribuidor:** digital bross · **género:** mini juegos · **texto:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +3

Grease

Sacando el tedio a golpe de brillantina

32 años después llega el videojuego oficial de la película. Un party game cargado de minijuegos que intenta seguir a su manera todos los momentos importantes del idílio entre Travolta y Newton John

Grease ofrece dos experiencias totalmente contrarias. Por un lado tenemos el modo historia, que no llega a cuajar en ningún momento. Y por otro, el que tal vez sea el efecto más buscado, un party game para grupos donde pasaremos buenos momentos

El modo aventura sólo puede ser catalogado como pobre e insulso. En el intentaremos recorrer los momentos más importantes del telefilme a través de diversas pruebas. Éstas apenas suponen un par de minutos, durando bastante más la lectura y el pequeño video introductorio que la prueba en sí. Al menos, y por poner algo positivo, diremos que las pruebas son variadas. Desde conducir a jugar un partido de beisbol, pasando por cantar y tener que preparar nuestro coche para la peligrosa carrera del canal.

No será hasta el modo en grupo donde el juego comienza a asomar timidamente sus cartas. En este modo podremos jugar hasta 8 personas divididos en dos grupos de 4. En dicho duelo debemos batirnos el cobre en las mismas pruebas que en el modo historia, pero esta vez al haber un componente competitivo (y probablemente igual en cuanto a nivel de torpeza), el juego acaba ofreciendo momentos de diversión. En pequeñas dosis, pero diversión al fin y al cabo.

Grease ofrece una experiencia muy pobre en su modo historia. Le salva tímidamente los muebles en cuanto jugamos con un amigo

Sin embargo muchas de esos momentos vienen propiciados no precisamente por el buen hacer del juego. Si no precisamente por



ser justo lo contrario. El sistema de control no está bien pulido. Y los fallos en la detección de movimientos (mas que evidente en las pruebas de baile), acaban en dos situaciones de nuevon enconadas: Desesperación en el modo un jugador. Diversión fruto de la desesperación de ver como tu rival te gana y a ti no te cuentan los puntos como debe.

Por otro lado, una de las grandes virtudes del juego es que hace uso de una gran cantidad de periféricos. De esta manera la Balance Board puede tomar protagonismo en las pruebas de baile. Pero si con el mando ya era bastante complicado puntuar... Y también podemos conectar un micrófono USB a uno de los puertos traseros de la consola, para poder cantar las canciones de la película. Canciones que por otra parte, acompañan durante todas y cada una de las pruebas que nos vamos a encontrar. Y que a buen seguro hace aflorar la vena nostálgica a tus invitados a la fiesta.

Para la ocasión, Zoe Mode, y dado el cuestionable envejecimiento de los protagonistas del film, se ha decidido apostar por un look totalmente cartoon. Un acierto en parte, puesto que los personajes acaban mejor insertados en lo que es el caracter desenfadado del juego. Pero por otro, dichos modelados son bastante cuestionables. Y más aun si atendemos al poco interés mostrado en una mínima sincronización labial. Vale, no es algo primordial. Pero *da palo* ver como en las secciones de karaoke los personajes son capaces de cantar con la boca cerrada.



Conclusiones:

Divertido a medias. Y esto es dependiendo de la pericia o torpeza de tus contrincantes en el modo fiesta. Para ser justos, es lo que es. Y no se puede comparar con las grandes superproducciones. Pero enfrente de sus teóricos rivales, tampoco sale muy bien parado

Alternativas:

Mario Party. Y recientemente ha salido Wii Party. Ambos de Nintendo. Incluso Wii Sports, llegado el caso, ha dado sobradas muestras de poder llevar una fiesta sobre sus espaldas

Positivo:

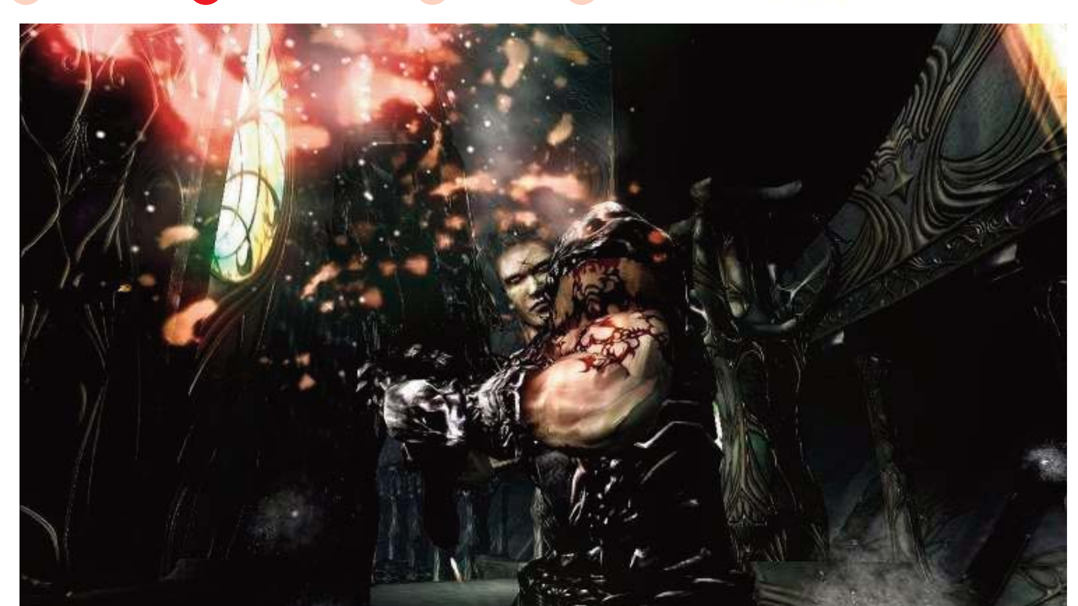
- Tiene momentos divertidos
- Podemos jugar hasta 8 personas

Negativo:

- Modo historia soso
- Detección de movimientos curiosa

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	55
sonido	60
jugabilidad	55
duración	35
total	50



desarrolla: tecmo · **distribuidor:** kochmedia · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 61,99 € · **edad:** +16

Quantum Theory

El sistema de cobertura de siempre

Bautizado como el "Gears of War de PlayStation 3", pese a convertirse en título multiplataforma, Quantum Theory es el primer trabajo de Tecmo en el género de la acción en tercera persona

Aunque la experiencia siempre es un grado, la primera incursión de Tecmo en el género de la acción en tercera persona no ha tenido el resultado esperado.

Futuro Postapocalíptico

El título tiene lugar en la Tierra durante la Edad Perdida, un periodo al que se llegó tras años de guerras y desastres naturales. Durante estos años una misteriosa torre emergió en una de las ciudades arrasadas trayendo consigo la Diablosis, un virus que convierte a los humanos en espeluznantes criaturas. Los pocos supervivientes que quedan se reúnen en colonias para intentar acabar con este extraño enemigo. Aquí entra nuestro personaje, Syd, un musculoso soldado de origen desconocido que se une a una de estas colonias para intentar acabar con la misteriosa torre. Syd irá acompañado por Filerna, su hábil compañera.

La historia se divide en escenas y comienza con los dos protagonistas en el interior de la torre. Para comprender la trama deberemos conformarnos con los textos incluidos en las pantallas de carga que aparecen entre escena y escena.

Mal control

Los primeros compases del juego nos sirven de toma de contacto con los controles. Es en el sistema de control donde encontramos el primer problema de Quantum Theory, pues no responden bien, teniendo que pulsar varias veces el mismo botón hasta que reaccione. Ésto se extiende hasta el sistema de apuntado,

Una misteriosa torre y un virus que transforma a los humanos en monstruos. Esa es la trama del último trabajo de Tecmo



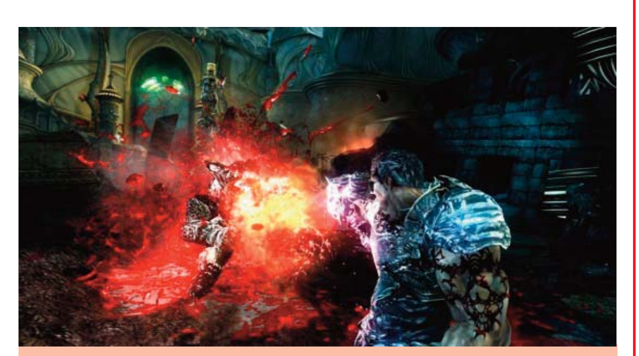
con el que tendremos problemas para acertar en el blanco. En los controles encontramos la posibilidad de esprintar, guardarnos tras una cobertura o realizar ataques cuerpo. Para acceder al armamento lo haremos con el D-Pad, pudiendo elegir entre tres tipos de armas.
Los ataques cooperativos consisten en lanzar a Filerna contra los enemigos, de forma que realice uno de sus ataques. Esta es la mejor forma de aprovechar su IA, pues de otra manera no ayudaría demasiado.

Multijugador

En el modo multijugador competitivo encontramos tres variantes: Ejecutador, el clásico todos contra todos; Dead or Alive, un combate a muerte por equipos; Guardián, combate por equipos con un guardián cada uno y Caos Controlado, en el que el anfitrión fijará las normas. Estos modos se desarrollan en cuatro mapas y para un máximo de ocho jugadores.

Apartado técnico

Aquí encontramos lo poco destacable de Quantum Theory. Ofrece una calidad gráfica aceptable con unas cinemáticas con un estilo particular. El apartado artístico es lo más destacado gracias a los escenarios cambiantes de la torre. Los efectos sonoros son correctos y un doblaje con voces en inglés y subtítulos en castellano.



El diseño es uno de los apartados más cuidados, con colores llamativos que captan la atención del jugador

Conclusiones:

Se basa demasiado en uno de los referentes de la generación que da como resultado un título aburrido y con un control que puede llegar a desesperar.

Alternativas:

La saga Gears of War si aún no la has probado y quieres conocer el referente de este títulos y muchos otros. Otra opción es Vanquish, lo nuevo de Shinji Mikami,

Positivo:

- Dirección artística
- Los escenarios cambiantes

Negativo:

- Mala IA aliada
- Controles torpes
- Sistema de apuntado impreciso

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	50
sonido	50
jugabilidad	30
duración	60
total	**45**

Una segunda opinión:

Un quiero y no puedo de un título que prometía pelear con los grandes del género y que ha acabado siendo una de las decepciones del año.

Jose Luis Parreño

Angry Birds

La venganza de los pájaros cabreados





desarrolla: rovio · **distribuidor:** clickgamer · **género:** puzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 0,79 € · **edad:**+4

No es sencillo destacar en el apabullante catálogo de juegos que ofrece la App Store, si no tienes detrás un nombre de una gran saga o una desarrolladora con medios y posibilidades de promocionarlo más aún; aunque hayas realizado un buen trabajo puede ser que tu juego se pierda en el olvido y quede como uno más de los miles y miles de títulos de la plataforma de descarga de Apple. Esto no pasará si tu juego es sobresaliente, y el Angry Birds que nos ocupa, sin duda lo es.

La justificación del juego (no podemos hablar de historia) es tan divertida como absurda, unos cerdos desalmados han robado los huevos a unos pájaros que deciden tomarse venganza y recuperar a sus futuras crías, la única forma que tienen de hacerlo es lanzarse en plan kamikaze, con la ayuda de un tirachinas, contra los cerdos y las construcciones que estos han realizado para defenderse. Nosotros seremos quienes controlaremos la fuerza y dirección de los pájaros en su ataque desesperado contra los porcinos secuestradores. Una historia absurda puesta al servicio de un sistema de juego ya visto en otros juegos, entonces ¿que hace a Angry Birds algo especial que justifique el que haya vendido más de 5 millones de unidades en iPhone/iPod, más de dos millones en iPad, se haya migrado a Android y se esté trabajando en la versión de PC? algo tan sencillo de explicar como difícil de conseguir: la desarrolladora ha logrado que todas las partes del juegos encajen de tal forma que el resultado final sea redondo, casi perfecto. Unos gráficos, melodías y efectos de sonido correctos, una jugabilidad sobresaliente, una curva de dificultad perfectamente equilibrada, una variedad de tipos de pájaros y escenarios suficiente para no caer en la monotonía habitual de este tipo de juegos, un número de fases creciente (con actualizaciones gratuitas) que ya está en torno a las 200, ... y un algo difícil de explicar que lo hace único. Y todo ello por 0,79 €.

gráficos	78
sonido	76
jugabilidad	92
duración	88
total	86

Conclusiones:

Es divertido, exigente, adictivo y rejugable, los gráficos y sonidos están a la altura y te engancha de tal forma que resulta muy difícil dejarlo.Nunca 0,79 € me habían proporcionado tantas y tantas horas de diversión.

Positivo:

- *Divertido y adictivo*
- *Gran precisión*
- *Profundidad jugable*
- *Precio*

Negativo:

- *No tiene editor de niveles*

Real Football 2011

El fútbol en iPhone/iPod según Gameloft





desarrolla: gameloft · **distribuidor:** gameloft · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 3,99 € · **edad:**+4

Aunque en las consolas mayores la liga es cosa de dos, en el iPhone/iPod a la competición entre FIFA y PES se suman X2 Football y el Real Football de Gameloft. La versión 2011 de este último es el objeto de este análisis y la verdad es que mejora significativamente la edición del año anterior, aun que pierde algunas de las cosas buenas que ya tenía. La portada del juego es para David Villa, pero ya en la misma portada vemos algo extraño, la camiseta que luce el 7 de la selección no corresponde a ninguna oficial, y esto es así porque el RF2011 no tiene la licencia de la liga española ni de la selección campeona de Europa y el Mundo. En cambio, si tiene la licencia oficial de FIFPro, lo que incluye un buen número de ligas, equipos y jugadores. En total, entre licenciados y no licenciados, podremos jugar con más de 350 equipos de un total de 14 ligas e incluye la opción de editar los nombres de jugadores y equipos por lo que podremos en plan PES.

Ofrece una buena variedad y cantidad de modos de juego, con ligas y competiciones de todo tipo, modos carrera y la posibilidad de jugar en plan desafio algunos de los momentos más recordados de la historia balompédica reciente.

A nivel técnico, los desarrolladores han logrado mejorar significativamente el RF2010, los gráficos muestran un modelado y nivel de detalle superior, sobre todo en iPhone 4, las animaciones son mejorables pero menos robóticas y la ambientación de los estadios está al nivel de los mejores en la plataforma.

Como sistema de control se sigue manteniendo el típico pad virtual con tres botones de acción, la sensibilidad del pad no es mala pero la reacción de nuestros jugadores no es todo lo rápida y efectiva que sería deseable. Esto unido a errores en la IA de nuestros jugadores y rivales y otros pequeños fallos merman una jugabilidad que lastra el buen resultado final del juego.

gráficos	78
sonido	74
jugabilidad	66
duración	78
total	68

Conclusiones:

Una buena opción si quieres jugar al fútbol en tu iPhone o iPod, es mejor que la edición del año pasado pero aún tiene recorrido de mejora en aspectos jugables y técnicos. Aún así divierte y ofrece una buena experiencia en general

Positivo:

- Multitud de modos de juego
- Notable gráfico y sonoro
- Buena ambientación

Negativo:

- Falta de licencias
- Fallos en IA y respuesta de los controles

Fieldrunners

Defiende tu castillo





desarrolla: subatomic · **distribuidor:** subatomic· **género:** estrategia · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 2,39 € · **edad:**+9

En todos los listados de mejores "tower defense" y en muchos de los mejores juegos de iPhone aparece Fieldrunners. Se ha portado a iPad, DSWare y minis de PSP ¿estamos ante el juego de defender el castillo definitivo? tiene muchas cualidades para decir que sí, pero hay otros aspectos más oscuros que no le otorgan este galardón.

En Fieldrunners deberemos ubicar torres de defensa sobre un campo de juego, para evitar que las oleadas de enemigos que aparecen por unos puntos definidos lleguen a otros, que son los que defendemos. En este caso no hay caminos fijos y los enemigos buscarán en todo momento el más rápido, seremos nosotros quienes, con la ubicación de las torres definiremos los caminos a seguir de tal forma, que sean lo más enrevesados posibles con la intención de tener el mayor tiempo posible para eliminarlos. Cada enemigo que eliminemos nos dará una serie de dolares, que emplearemos en comprar nuevas torres (hay 6 diferentes) o mejorar las que ya tenemos con tres niveles para cada uno de los tipos. Si una torre no es efectiva o necesitamos dolares para comprar otro tipo de torre, podremos vender a un precio inferior al que compramos.

Sin ninguna duda la mejor cualidad de Fieldrunners es su ajustada dificultad, algo fundamental en este tipo de juegos, nuestras torres y los enemigos están perfectamente equilibrados por lo que cada nueva partida es un reto en el que cada decisión puede ser importante de cara al final de la partida. A nivel técnico muestras unos gráficos detallados y los efectos de sonido son buenos aunque a la larga se hacen repetitivos, al igual que la música y no permite usar de fondo la de nuestro reproductor.

Los aspectos más criticados por los usuarios son el precio y la escasez de escenarios, solo dispone de tres, más dos nuevos descargables a un precio de 0,79€ cada uno.

gráficos	80
sonido	68
jugabilidad	82
duración	70
total	72

Conclusiones:

Un buen "tower defense" que con una variedad y cantidad mayor de escenarios y la posibilidad de escuchar la música del reproductor de fondo, se convertiría en la referencia absoluta del género en iPhone y iPod.

Positivo:

- *Entretenido y exigente*
- *Notables gráficos*

Negativo:

- *Pocos escenarios*
- *Precio*
- *Música y efectos repetitivos*



Fruit Ninja

Macedonia de frutas





desarrolla: halfbrick studios · **distribuidor:** halfbrick studios · **género:** acción · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 0,79 € · **edad:** +4

Muchos jugadores ven a los iPhone y iPods como plataformas de juego rápido y sin profundidad, hay multitud de títulos que rebaten esta afirmación, pero estoy en parte de acuerdo en que es un medio perfecto para jugar ese rato que estas en el baño, el autobús o esperando a que te atienda el médico. Tienen la ventaja de que lo llevas siempre contigo, y si bien para determinado tipo de géneros se echa en falta un sistema de control más preciso, para este tipo de juegos de pasar el rato, la pantalla táctil y el control por detección de movimiento se presentan como óptimos ya que no exigen un sofisticado sistema de control.

Las compañías lo saben y así aparecen día a día multitud de títulos que no tienen un mínimo de calidad, pero hay compañías que han decidido profundizar en el juego sencillo, logrando títulos que destacan sobre la mayoría. Es el caso del Fruit Ninja de Halfbrick Studios; somos un aspirante a Ninja que entrena cortando con nuestra "katana" la fruta que nos lanza el "sensei", usaremos nuestro dedo a modo de arma sobre la pantalla para despedazar las piezas de fruta que irán apareciendo, evitando hacer explotar las bombas que nos harían finalizar la partida. Un desarrollo tan sencillo se ve apoyado en un aspecto técnico muy divertido, una precisión espectacular en el control, una curva de dificultad magníficamente llevada que hace que cada vez que finalice una partida tengas ganas de jugar otra, diferentes tipos de juego que una vez vayamos superando nos proporcionan logros y nuevas katanas, que podremos lucir en el modo estrella y que más horas de juego nos proporcionarán, el multijugador. Si jugando solo, Fruit Ninja es adictivo y justifica los 0,79 € que cuesta, si lo juegas contra otros jugadores, cada partida es diferente y los piques memorables, se pasan los minutos y se convierten en horas casi sin darte cuenta. Un título totalmente recomendable por adictivo y divertido.

gráficos	72
sonido	68
jugabilidad	82
duración	78
total	**76**

Conclusiones:

Un gran ejemplo de como una buena idea se convierte en un (pequeño) gran título con un buen trabajo por parte de la desarrolladora, por el precio que tiene es un imprescindible de la App Store por diversión y adicción

Positivo:

- *Precio muy bajo*
- *Muy adictivo y divertido*
- *En multijgador aún más*

Negativo:

- *Pocos modos de juego*


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Streets of Rage

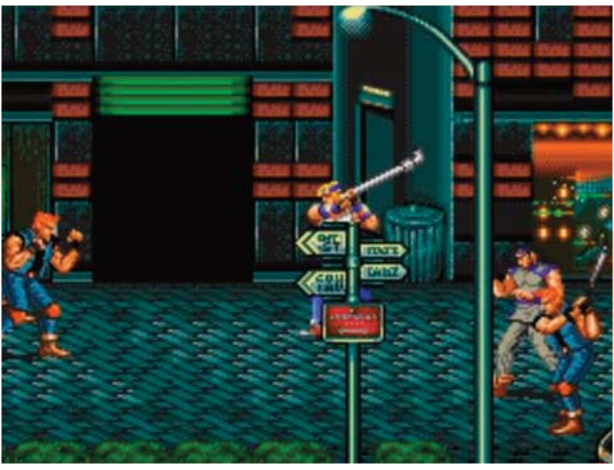




FICHA TÉCNICA **Año**: 1991 - **Plataforma**: Megadrive - **Género**: Yo contra el barrio

La Megadrive tenía unas capacidades técnicas que al final se quedaban un poco en pañales en comparación con la SuperNes; pero qué demonios, nosotros teníamos el Streets of Rage

Cuando en una plataforma a la que siempre se le ha achacado el defecto de contar con una mala reproducción tanto de música ambiente como de ruidos varios, sale un título con el mejor elenco de melodías de toda una generación, es la prueba de que algo especial se está gestando en tu megadrive. Consideraciones personales aparte, es cierto que es imposible rememorar Streets of Rage sin que lo primero que te venga a la mente sean las creaciones de Yuzo Koshiro,.Ese ambiente oscuro entre discotequero y aviso de que las cosas andan chunga es el preludio de una intro que nos pone en situación gracias a un puñado de palabras. Una ciudad que podía ser cualquiera y un malo con un nombre tan vago como Mr. X es el escenario idóneo y todo lo necesario para que un "yo contra el barrio" funcione. En la época esto era así porque no hacía falta más para poner a tres amasijos de píxeles a repartir amor con sus puños desnudos, pero gracias a la música que antes mencionaba, sumado a esta indefinición, conseguía que lo mejor de Streets of Rage fuese el ambiente, la esencia y personalidad que destilaba. SOR unía oscuridad, una fuerza sonora que te

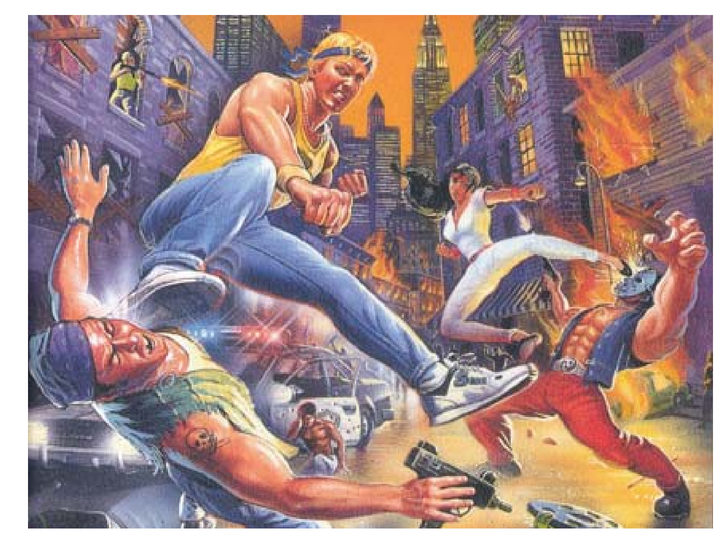


Los detalles de calidad se dejan notar en cualquier momento del juego, no hay más que mirar los escenarios

llevaba a donde quería y uno terribles gritos de dolor de los malos al caer que te hacían pensar que había mucho más detrás de algo a priori sencillo.

Tras un viaje por calles desiertas, parajes rotos y playas rugientes, uno se hacía una idea de los males que rodeaban la ciudad hasta llegar a la presencia del Mr. X. El muy rufián, con la urbe que te acabas de pasar a base de golpes, patadas y barridos con tuberías de plomo, te pregunta si deseas unirte a su causa en lugar deque llame a sus matones para que te partan la cara. Que a un chaval, acostumbrado a ir en línea recta durante toda la aventura, le hagan esa pregunta le deja muy desconcertado, preparándole para lo que serían las futuras decisiones morales que tenemos ahora. La cosa fue que mi hermano (jugábamos a dobles, una afición que se está perdiendo) le dijo que se unía a su causa y yo que no, así que acabamos pegándonos el uno contra el otro; y como Mr. X nos había hecho la pregunta en inglés, pues no os quiero engañar, no entendíamos muy bien lo que estaba pasando.

La verdad es que, a día de hoy, Streets of Rage se deja jugar regular. La música mantiene su pegada pero los gráficos y las animaciones han de ser miradas con unas lentillas que sepan que ya han casi 20 años; no sucede lo mismo con sus posteriores entregas, tanto la segunda como la tercera entrega mantienen el tipo jugados ahora aunque, también es cierto, no tienen ni de lejos el carácter original del título, las olas de la playa no rugen igual y la oscuridad tampoco es tan oscura ¿y un canguro repartiendo estopa? ¿A dónde vamos a ir a parar? Aún con todo, si tenéis la oportunidad, llamad a un amigo y probadlo.



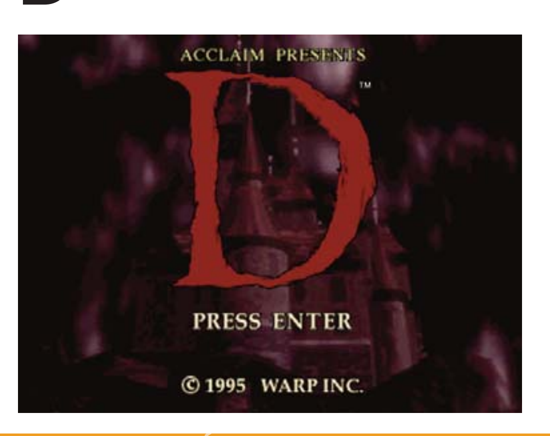
Streets of Rage se ganó por derecho propio el ser uno de los emblemas de los 16 bits de SEGA. El tiempo esta vez ha hecho justicia



Si queréis saber más del título os recomiendo encarecidamente el programa 3 de "El Club Vintage", podcast retro dedicado al juego que nos ocupa

TEXTO: ADRIÁN S. (MUGEN)

D





FICHA TÉCNICA **año**: 1995 - **plataforma**: saturn - **género**: aventura gráfica/terror

Mi elección de este mes sorprenderá a algunos por las críticas tan feroces que sobre su estilo de juego se pueden hacer. D no Shokutaku, como se le conoce en Japón, es tal vez la obra más emblemática de Warp, o más concretamente de Kenji Eno, la misma mente creativa detrás de Enemy Zero (exclusivo de Saturn) o del genial D2 (exclusivo de Dreamcast). Distribuido en todos los territorios por Acclaim, aclamado como obra maestra por unos y aborrecido como soporífero por otros, no se le puede quitar el mérito a este "D", por una serie de motivos que pasamos a analizar

Esta extraña aventura de terror, inicialmente desarrollada para 3DO, aparece también en Saturn, Playstation y PC. La premisa es relativamente sencilla: ha habido unos asesinatos en el hospital general de Los Angeles y el presunto autor no es otro que el director del complejo, que se ha encerrado con varios pacientes como rehenes. La inocente Laura, que el rebelde Kenji Eno reutilizará en sucesivas aventuras de Warp, es la hija del doctor y la encargada de investigar qué ha pasado realmente en ese hospital. Pero en cuanto entra por la puerta, se da cuenta de que algo muy raro pasa y que, desde luego, lo que la rodea no tiene pinta de hospital normal. El Dr. Harris, su padre, se aparece ante ella en forma de fantasma, rogándole que huya de aquel lugar. Su madre fue brutalmente asesinada años atrás, y de ella sólo conserva una cajita azul de maquillaje (una "polvera", para ser exactos), que demostrará ciertas facultades mágicas tanto en ciertos puntos de este juego como en su excelente se-

La era dorada del survival horror

El género de terror tardó bastante en adentrarse en el mundo de los juegos. Gran parte de culpa tuvo el hecho de la propia naturaleza de las consolas. Un algo para niños donde no tenía mucho sentido sacar un producto de consumo para adultos.

El primer referente lo marcó Alone in the Dark. Pero no fue hasta PSX y las consolidaciones de dos de las sagas más importantes de la historia, donde el género comenzó a sentar sus bases. Con la llegada de Resident Evil primero, y posteriormente Silent Hill, comenzó un legado de magníficos juegos que tuvieron una excelente maduración en la generación de 128 bits. SH2 es considerado por muchos como la obra magna del género. Aunque no podemos olvidar otras sagas, con menos nombre, pero notables, como Forbiden Siren, u Obscure.

G.M.

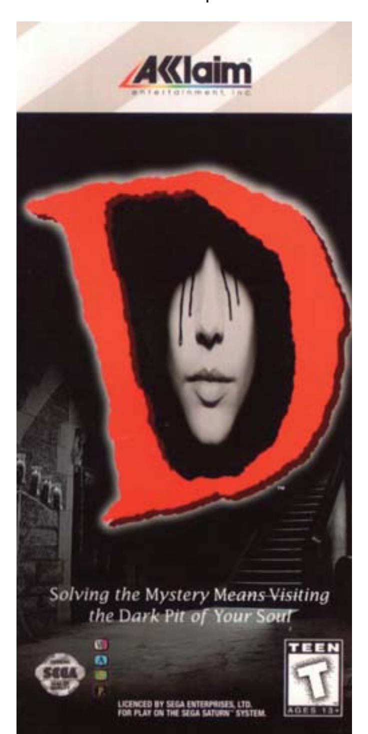


D consigue trasmitir una angustia desde el principio hasta su final. Un excelente juego de terror psicológico de la vieja escuela

cuela.

Dos aspectos principales son destacables desde el principio: por un lado, la jugabilidad, más parecida a las películas interactivas de Mega-CD que a un auténtico survival horror; por otro, el apartado gráfico, muy logrado y completamente en 3d, que sorprendió mucho siendo un juego de principios de la vida útil de Saturn. Claro que actualmente, y habiendo visto luego joyas gráficas como Virtua Fighter 2, se nos hará algo pobre, pero no hay que pasar por alto la antigüedad de "D" y lo crudo que estaba aún el panorama de las aventuras gráficas y de terror en esa generación de consolas. No obstante, aún siendo mucho más avanzado que las películas interactivas a las que estaba acostumbrado el público, el caso es que se quedaba muy corto como aventura gráfica, y ese fue posiblemente su aspecto más criticado.

En todo caso, hay algo indiscutible en "D" y es la inquietud y agobio que transmite. Aunque gran parte del tiempo la pasaremos andando por la extraña casa en la que nos encontramos (vaya, ¿dónde se fue el hospital?), buscando llaves o resolviendo puzzles, esa sensación de que algo no va bien se mantendrá durante todo el juego, como en una buena película de terror (sí, de esas que ya no hacen). Y es que, a pesar de la simpleza de su planteamiento, "D" consigue dar miedo. No un miedo instintivo a que aparezca un monstruo o similar, porque no lo hay, sino uno totalmente fundado a que pase algo en cualquier momento. Algo, lo que sea, pero pasará. Sobre todo cuando nos estamos rompiendo la cabeza para entrar a una sala en la que, realmente, sabemos que no queremos entrar, porque tiene toda la pinta de ser una trampa. Lo mejor es, tal vez, que la curiosidad nos puede más. Eso y que jugamos contrarreloj, claro.



Otro punto teóricamente negativo pero que aumenta todavía más el desasosiego y la continua sensación de inseguridad es que no hay posibilidad de guardar partida, ni zonas en las que sepamos que estamos a salvo para recuperarnos. Tampoco hay mucha sangre, ni combates, lo cual representaría una novedad como aventura de terror al no ser prácticamente violenta. De hecho, ni siquiera podemos morir... a no ser que se acaben las 2 horas que tenemos de límite para completar el juego. La clave está en no desesperarnos y en ser muy observadores, porque si algo tiene "D" es oscuridad, una atmósfera totalmente fantasmagórica y una música tenue e inquietante que contribuirán a ponernos de los nervios.

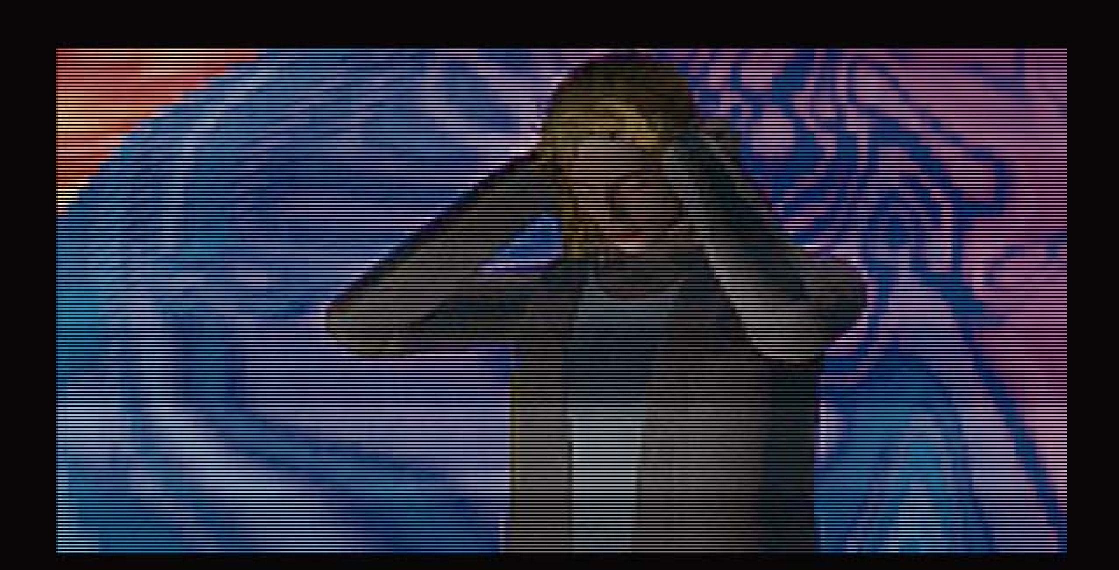
Cada vez que encontremos nuevas pistas para desenmarañar la historia tras los asesinatos del padre de Laura, desaparecerá momentáneamente el entorno tenebroso y claustrofóbico en el que

nos movemos para dar paso a unas imágenes surrealistas, unas memorias fragmentadas que deben servirnos para resolver el misterio de la aparente locura del Dr. Harris. El contraste entre la oscura calma y la explosión de colores y recuerdos es abrumadora, con un cambio también en la música para dar paso a ritmos mucho más contundentes. Es, en suma, Kenji Eno puro y duro, basando la progresión del juego en una sucesión de emociones en las que consigue atrapar al espectador, como si de una pieza de buena música clásica se tratara.

Aunque escasamente re-jugable, esta primera aventura de Laura ofrece 3 posibles finales: uno bueno en el que conseguimos disparar al Dr. Harris a tiempo (aunque para ello tenemos que matar a nuestro propio padre, y esa es la parte trágica de este final), uno malo en el que no llegamos a detenerle y el juego termina con el sonido de éste devorando a su hija, y uno mejor en el que también acabamos con el papaíto, pero sobre los créditos se escucha el llanto de un bebé, al que parece que hemos logrado salvar. Ver el final bueno o el mejor dependerá de si hemos obtenido todos los escarabajos durante el transcurso de la aventura.

En mi modesta opinión, lo mejor de "D" es lo incómodo que hace sentir al jugador, continuamente atento a cualquier detalle, y lo misterioso que es todo incluso después de terminar el juego, ya que gran parte de las incógnitas no terminan de resolverse. Es cierto que estar a caballo entre la película interactiva y el survival horror (con más de lo primero que de lo segundo) no ha ayudado a que envejezca bien. La obra de Kenji Eno es una experiencia diferente, añeja y tal vez poco sorprendente si estamos acostumbrados a las aventuras modernas, pero es un clásico que hay que probar y que ha influido de manera obvia en los que supuestamente han creado escuela a posteriori (Resident Evil y Silent Hill, os miro a vosotros). El caso es que "D" es a menudo incomprendido e incluso menospreciado, pero no podemos olvidar el hecho de que, antes de que los Resident Evil aparecieran, era esto o Alone in the Dark.

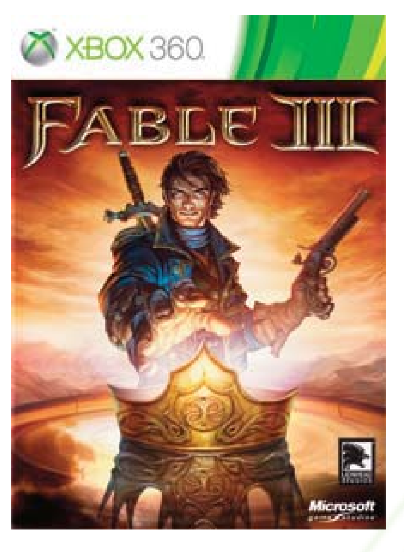
CARLOS J. OLIVEROS





cada mes tu revista en casa

www.gamestribune.com



Fable III

En Fable III, la última entrega de la aclamada franquicia exclusiva de Xbox 360, tanto los fans nuevos como los de siempre se embarcarán en una épica aventura, donde la carrera por la corona no es más que el principio de un viaje espectacular. Han pasado cinco décadas desde los sucesos de Fable II y Albion ha madurado hasta una revolución industrial, pero el destino del reino está en peligro.

¿En quién te vas a convertir? ¿En un rebelde sin causa, el tirano contra el que te rebelaste, o en el mejor gobernante que jamás haya existido?

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 39 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


El sello del gremio Puntos: 10
Libera tu potencial heroico.


Justicia rápida Puntos: 20
Consigue el apoyo de la brigada de Swift.

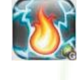

Amigos lejanos Puntos: 20
Consigue el apoyo de Aurora.


¡Por Albión! Puntos: 80
Aquí es donde tú *piii...* al grande y poderoso *piii...* y después se *piii...*.


Hermanos fantasmales Puntos: 10
Asegurate de que Max y Sam vuelvan a casa para la hora del té.


El Santuario Oscuro Puntos: 10
Rehabilita un antiguo templo del mal.


El caballo se come a Cofry Puntos: 10
Derrota a Cofry en su propio juego.


Entramador de conjuros Puntos: 5
Combina dos guanteletes para lanzar un hechizo "entramado".

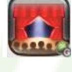

Guerrero total Puntos: 10
Mata a enemigos con ataques cuerpo a cuerpo, a distancia y conjuros.


Y así empieza todo Puntos: 20
Consigue el apoyo de los moradores.


La resistencia Puntos: 50
Consigue el apoyo de Bowerstone.


Gobernante de Albión Puntos: 80
Conviértete en gobernante de Albión.


¡Salva a la princesa! Puntos: 10
Rescata a la princesa del malvado barón.


Trágico, cómico, histórico Puntos: 10
Ayuda a los célebres actores Lambert y Pinch a sacar adelante la obra más grandiosa del mundo.


Paraíso isleño Puntos: 10
Funda la isla de Driftwood.


Pollo coronado Puntos: 10
Realiza un juicio real vestido como un pollo.


Archimago Puntos: 20
Usa las 15 combinaciones posibles de hechizos.


¡Tira! Puntos: 25
Lanza sa un enemigo hacia arriba y mátalo cuando esté en el aire.


Balazos de gloria Puntos: 20
Mata a 500 enemigos usando armas de fuego.


La venganza del mago Puntos: 20
Mata a 500 enemigos usando magia.


No podéis conmigo Puntos: 50
Completa Fable III sin que te derriben en combate.


Todas las llaves son mías Puntos: 30
Recoge las 50 llaves de plata y las 4 llaves de oro.


Invasión de gnomos Puntos: 30
Destruye a los 50 gnomos.


Enterrador Puntos: 15
Desentierra 50 objetos.


Víctima de la moda Puntos: 20
Consigue todas las prendas de vestir.


Hippie tiñoso Puntos: 5
Con el pelo largo, tiñe de un color diferente cada prenda de ropa que lleves.


Relación a distancia Puntos: 10
Cásate con otro jugador de Xbox LIVE.


Fusión en línea Puntos: 10
Forma una sociedad con otro jugador de Xbox LIVE.


Héroes de otro mundo Puntos: 10
Gana 1000 oros como secuaz en el mundo de otros Héroes.


Gira heroica del laúd Puntos: 10
Toca en cada ciudad como un maestro laudista.


Concurso de popularidad Puntos: 15
Haz 20 amigos.


Magnate del ladrillo Puntos: 50
Crea un imperio valorado en 2 millones de monedas de oro.


Enrique VIII Puntos: 10
Como monarca de Albión, cásate 6 veces y mata a dos de tus cónyuges.


Amor difícil Puntos: 10
Salva el máximo número posible de ciudadanos de Albión.


Si sangra, podemos matarlo Puntos: 20
Mata a 500 enemigos usando armas de combate cuerpo a cuerpo.


Superhéroe Puntos: 50
Mejora por completo tus habilidades mágicas, cuerpo a cuerpo y a distancia en el Camino al reinado.


Mi arma es mejor que la tuya Puntos: 25
Completa 3 mejoras únicas en una de las armas legendarias encontradas en Albión.


Poder floral Puntos: 30
Recoge las 30 flores aurolinas.


Club del libro de Brightwall Puntos: 30
Obtén los 30 libros raros para la Academia de Brightwall.


Necesitamos armas. Muchas armas. Puntos: 20
Consigue las 50 armas legendarias. No aparecerán todas en tu mundo, ¡comercia con otros héroes!


Él es una mujer. Ella, un hombre Puntos: 5
Lleva un conjunto completo de ropa pensada para el sexo contrario.

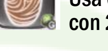

Tu mano en mi mano Puntos: 5
Dale la mano a alguien.


Concepción interdimensional Puntos: 10
Ten un bebé con otro jugador de Xbox LIVE.


El barril de la risa Puntos: 10
Mata a 30 enemigos usando barriles explosivos.

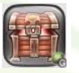
¡Buuuuuum! Puntos: 10
Puntúa 2.000 en el juego del mortero de Mourningwood.


Un toque heroico Puntos: 10
Usa expresiones de contacto para interactuar con 20 personas diferentes.



Remodelación Puntos: 10
Remodela 5 casas cambiando el mobiliario.

Excesos criminales Puntos: 10
Consigue que pongan una recompensa de 15.000 monedas de oro por tu cabeza.


Maestro de los cofres Puntos: 40
Desbloquea todos los cofres del Camino al reinado.


Adoptar o morir Puntos: 5
Adopta a un niño.

PES 2011 Vs FIFA 11





El enésimo partido del siglo

Me gustaría citar a un buen periodista deportivo, Alfredo Relaño, el cual suele realizar un paralelismo muy adecuado con Real Madrid y Barcelona: los vasos comunicantes, les dice, algo que viene a significar que cuando uno va bien, el otro no va tanto, y viceversa. Valga entonces dicha metáfora para los dos contendientes futboleros en la presente generación del videojuego: PES y FIFA

Y así suele ocurrir, ¿verdad? Cuando PES alcanzó su edad dorada, hace ya unas cuantas temporadas, los FIFA se arrastraban por los campos de césped, ofreciendo una jugabilidad raquítica y anodina. EA Sports realizó cargo de conciencia y, desde FIFA 07, pegó un volantazo en el timón que maneja su saga, desembocando en FIFA 10, seguramente una de las mejores representaciones virtuales del balompié, o la mejor, aunando un fuerte componente de realismo con la diversión necesaria para contentar a toda la afición.

Y mientras esto pasaba, PES no daba una a derechas desde que Playstation 3 saliera a escena. ¿Qué ocurre este año? Pues básicamente, decir que han habido cambios, pero que el resultado final es el mismo. Comenzando con el juego de Konami, hay que decir que se nota un buen esfuerzo en aumentar el margen de mejora este año, respecto a temporadas anteriores en



las que su rendimiento ha estado muy por debajo de la media.

PES 2011 ha apostado por cambiar su dinámica de pase de balón, haciendo que el pase corto deba ser mucho más dirigido al jugador receptor que en años anteriores. Este enfoque es, curiosamente, similar a la propuesta Pro-Passing que FIFA 11 ofrece el presente año. La idea es parecida: evitar en la medida de lo posible que sea sencillo encadenar un juego tipo "ping-pong", dando pases a diestro y siniestro con sólo pulsar la cruz o el botón verde.

A priori, esta idea no está mal implementada, en ninguno de los dos juegos. Siguiendo con PES, me choca tremendamente comprobar que se opta por el camino de la simulación, con el tema de los pases previamente comentado, mientras que se me antoja tremendamente arcade la novedad de programar y encadenar regates simplemente empujando el stick analógico derecho hacia una dirección. Creo que es un buen ejemplo de que la dirección de PES lleva muchos años sin saber realmente hacia dónde tirar.



Y por cierto, las animaciones de PES son prácticamente nuevas, pero el motor gráfico sigue siendo el mismo, y esto sigue haciéndose patente a la hora de ver cómo se concatenan dichas animaciones, de manera... "tosca", antinatural a veces. Con todo esto, el espíritu PES parece seguir presente, puesto que doy fe de que me he divertido bastante echando los partidos, una vez que el juego no parece tener errores graves y que la detección de colisiones y el cuerpo a cuerpo ha mejorado exponencialmente. El tema de la Master League Online y el buen rendimiento del multijugador son puntales a tener en cuenta.



Por su parte, FIFA 11 ofrece un ritmo de juego un poco más lento que su anterior entrega, y sobre todo, la sensación de que las defensas se imponen sobre las delanteras, quizás demasiado: por un lado, se hace harto difícil irse de un rival en carrera, ya que el factor de aceleración se ha reducido sobremanera. De hecho, dejar pulsado el botón de robar el balón ejercerá una presión asfixiante sobre el delantero que acabará, la mayoría de las veces, con el balón robado.

Sin embargo, las sensaciones jugables siguen siendo muy nota-



bles, cercanas siempre a la simulación, con una tremenda mejora en lo que a disparos a puerta se refiere, la física del balón prácticamente a la par que su rival, y una curiosa novedad en cuanto al tema de manejar al portero en los partidos once contra once online. Todo un hito.

Podríamos considerar a la táctica jugada por FIFA 11 como Capelliana o Amarrategui, conservando gran parte de la base edificada a lo largo de los tres últimos años, puliendo imperfecciones, endureciendo en general el desarrollo del juego, con un ritmo de partido que igual pueda aburrir a los fans del juego rápido y constantemente espectacular.

FIFA ha seguido el buen camino iniciado años atrás, para acabar ofreciendo un juego bastante continuista. PES, por el contrario ha decidido incluir nuevas mejoras para intentar acercarse. Lo ha hecho, pero sigue ofreciendo algo por debajo

Si midiéramos exhaustivamente cuánto ha crecido cada juego, seguramente habría que ceder y darle el mérito a Konami, puesto que del mediocre PES 2010 a este 2011 hay mucha más mejora que de FIFA 10 a FIFA 11. De todos modos, el resultado final sigue siendo claro: el título de EA Sports sigue por delante en el marcador; quizás ya no estemos ante una goleada, pero la victoria sigue quedando lejos para Konami. Vasos comunicantes una vez más. Quién sabe cómo quedarán el año que viene. Mientras tanto, sólo una palabra: fútbol.

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

toda la acción que necesitas...



...la encontrarás en

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

Y siguen sin entenderlo



Sí señores, siguen sin entender de que va esto de Wii y todo lo que Nintendo a montado alrededor de su consola de sobremesa. No entienden que todo ese rollo de juegos casual y juegos para todos se ha hecho únicamente para atraer a más gente al mundo de los videojuegos y las compañías siguen haciendo más caso a los encorbatados que nunca han disfrutado con un juego sobre los designios de hacía donde se dirige la industria

Todo esto me viene a la cabeza después de leer en todas las webs dedicadas a Nintendo como los directivos de idSoftware no le dejaban a Jonh Carmack, sí, no le dejaban a Carmack, el que revolucionó el mundo de los videojuegos con Doom, llevar este título a la plataforma de sobremesa de Nintendo. ¿Motivo?, simplemente uno de los FPS que más se esperaban para la consola, todas las caras miran a High Voltage y su The Conduit, no vendió todo lo que se estaba esperando.

Es increíble que los señores de idSoftware, para empezar, se comparen con una compañía como High Voltage que, con todos los respetos que merecen por haber puesto toda la carne en el asador, no llega a la altura de lo que la gente de esa compañía ha creado en el mundo de los videojuegos. Al parecer los señores encorbatados de esta empresas no se han leído las críticas que recibió el juego en su salida y no se han querido exprimir el cerebro de como evitar los puntos negativos que todos le han retraído al juego de High Voltage para intentar no repetir lo que han hecho, por no decir que, seguro, los chicos de Nintendo estarían encantado de ayudarles y hacer que Doom en Wii sea uno de los juegos más vendidos de la plataforma. Simplemente han dicho que no y han aparcado el proyecto de manera definitiva, quien sabe si esperando lo que hemos comentado de una llamada de Reggie Fils Aime a su puerta.

Pero este post no solo lo origina esta noticia, no. Este post viene originado por la cantidad de basura que llega al correo de la redacción. Juegos que, la verdad, no interesan para nada a los redactores, aunque entendemos que pueda tener su público, y que son una copia exacta del correo anterior que nos ha enviado otra compañía pero cambiándole el desarrollador y los modos de control, muchas veces no cambian ni los gráficos delatando que el juego lo ha hecho la misma compañía en China por cuatro euros y copiando lo que han hecho otras compañías, sobre todo Nintendo.

Es desesperante recibir una media de 30 correos al día y que ninguno hable de alguna novedad interesante para la plataforma en la que te estas divirtiendo

También llama mucho la atención el trato despectivo que se les da a los usuarios de la consola, parece ser que lo que se intenta es que las ventas entre las personas que tienen diferentes consolas vayan al mundo de las HD, algo comprensible teniendo en cuenta que son las versiones más caras de programar. En este caso podrí-

amos meter a Activision, que por fin anuncian que lanzarán un CoD en Wii a la vez que lo hacen en el resto de plataformas, lanzan versiones de coleccionistas para las consolas HD pero a los usuarios que decidan comprarse el juego en Wii... bueno que les den por donde amargan los pepinos, sí, seguro que quieren el juego lo mismo que los usuarios de las consolas HD pero claro su nivel social es diferente parece que ellos no entienden de videojuegos.

Y eso dan ganas de plegar y buscar la diversión por otros medios, como por ejemplo el lleno de originalidad y nuevas ideas WiiWare (aunque también es verdad es que esa originalidad tan sólo viene de parte de las compañías nuevas). Es desesperante recibir una media de 30 correos al día y que ninguno hable de alguna novedad interesante para la plataforma en la que te estas divirtiendo, que además resulta que es la consola más vendida del momento y por lo tanto debe de ser en la que más dinero nos gastamos los jugadores a la hora de comprar nuestro ocio electrónico, retomando a idSoftware decir que Carmack es un jugador de Wii y en muchas ocasiones a dicho que es la consola a la que más horas dedica.

Mientras la compañía que dio a luz a Wii sigue en sus trece y realiza juegos de todo tipo. Juegos para los mal llamados casual, también realiza juegos para los más trabajados en el mundo de los videojuegos. Lo bueno, como hemos dicho muchas veces, es que todos los juegos que salen de la factoría de Nintendo salen hechos con el mayor mimo del



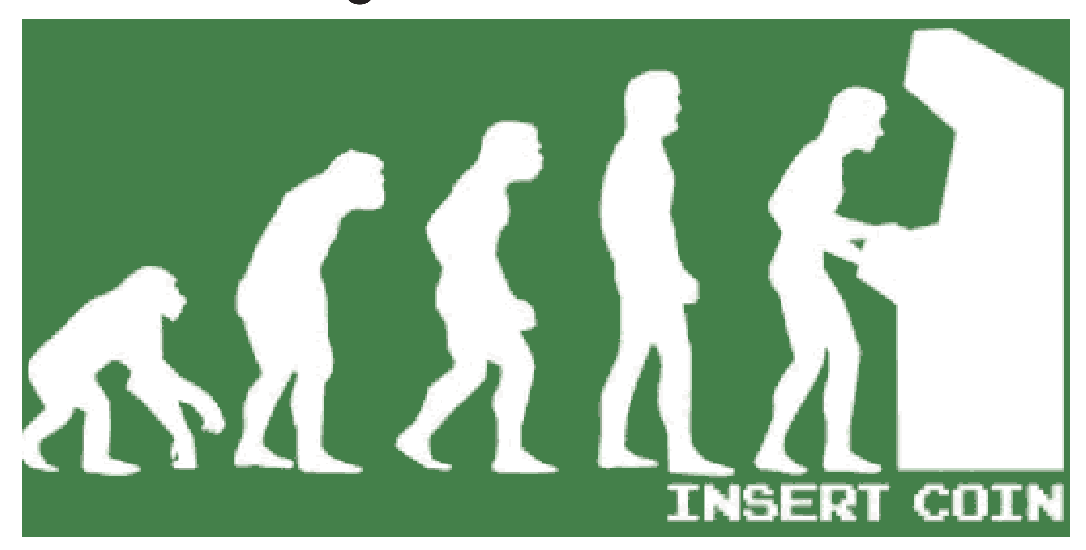
mundo y a todos, por poner una palabra, se les quiere por igual. Es por esa razón que juegos como WiiPlay cuentan con el beneplácito de los medios especializados y con el de las consumidores. La máxima de la compañía japonesa es divertir y cuidar el producto hasta la extenuación y, encima, no quemar las velas del barco antes de que salga; es decir, no empezar a crear el hype del lanzamiento años antes de que ocurra.

¿Cambiará esto en algún momento?, difícil lo veo. La única solución sería que Nintendo se apartará de la creación de videojuegos para sus consolas, algo que los usuarios de videojuegos no queremos porque sería dejar esta industria en manos de gente que la única diversión que encuentran es la de contar los fajos de billetes que reciben de sus creaciones enumeradas con los cambios únicos del motor gráfico que mueven a sus hiper-vitaminados personajes. La otra opción sería que Nintendo empezará a poner sobre la mesa el dinero necesario para que esas compañías hicieran juegos exclusivos para sus consolas y sería interesante como todas las compañías van a lamer ciertas partes que podemos encontrar por debajo de la cintura para recibir financiación de la compañía y realizar juegos con más gracia y arte.

Texto: JOLUPA
cedido por
WWW.LAGRANN.COM



Game Over ¿Continue?



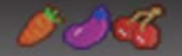
Si revisamos un poco la historia de los videojuegos veremos que hay cosas que han ido cambiando. La concepción social ha pasado un estado de demonización en el que todo videojuego era detestable y una mala influencia para los pequeños retoños que gastaban sus monedas en las salas recreativas a ser uno de los mayores ocios del momento y que años tras año genera ingresos espectaculares pese a estar en unos tiempos duros por el azote de la crisis económica mundial

Esta concepción ha posibilitado que las compañías de videojuegos hayan ido creciendo, algunas poco a poco, otras han desaparecido por no entender el nuevo mercado que se les presentaba y otras han crecido a tal velocidad que sus problemas son gestionar de forma correcta y operativa todo el cambio de estructura que eso comporta.

Anteriormente, como ya he citado, muchos jóvenes teníamos acceso a los videojuegos mediante las máquinas arcade que se hallaban ordenadas consecutivamente en los Salones de Recreativas. Los videojuegos entonces eran algo totalmente diferentes, más que Ocio era Negocio, porque mientras nosotros insertábamos monedas de 5 duros en aquellos cajones el responsable calculaba sus ingresos por miles de pesetas.

Los juegos estaban dopados, los niveles eran difíciles y eso hacía que para pasarte un juego debieses vaciar tu hucha para poder gastarte todo lo que tenías ahorrado. Eso sí, te convertías en un hacha, tu habilidad jugando al Space Invaders o a Bomberman no tenían parangón con nadie. Eras capaz de pasarte las primeras pantallas de Megaman con los ojos cerrados y salir airoso del entuerto. Pero todo esto ha cambiado, los videojuegos son distintos y parte de aquella magia ha desaparecido. No digo que debiéramos volver a aquellas prácticas, no digo que la actual generación no tenga los elementos necesarios para hacernos disfrutar, porque ahora más que nunca los videojuegos son accesibles. Sin embargo, las compañías han ido presentando sistemas de jugabilidad acorde con el momento social y ello ha comportado la pérdida de ciertos elementos nostálgicos para muchos de los jugadores, me refiero al Continue.

No hace mucho tiempo, los juegos de consola utilizaban dicho elemento para darnos la posibilidad de continuar. Unos lo hacían de forma natural y al acabar la partida con tan solo pulsar





START ejecutábamos dicha opción y otros haciendo gala de una gran visión innovadora nos obligaba a recogerlos por la pantalla a modo de vida extra.

El continue ha desaparecido, un elemento que ya denotaba que el juego no iba a ser fácil. Un elemento clave porque de no tener muchas veces debías iniciar el título desde la primera pantalla. Pero éste fue perdiendo peso a medida que el sistema importado del PC fue ganando adeptos en la industria.

Los juegos cada vez eran más complejos, el sistema password fue una pequeña solución al principio. Se eliminaba la posibilidad de continuar con el juego, pero ya que aun no se conseguía guardar las partidas el juego generaba un código con el que pudiésemos empezar des de la última pantalla pasada. Una solución práctica pero que no duró mucho tiempo, porque como ya he mencionado las partidas guardadas fueron y son una de las claves de la evolución del sector.

Muchos, no se percatan de la importancia que tiene un guardado de partida, mucho más allá de una opción para continuar nuestro disfrute al día siguiente o a los pocos minutos. Es la posibilidad de seguir allí donde lo dejamos, es la posibilidad de no preocuparnos en dejar la partida pausada para ir a comer raudos cualquier alimento realizado por nuestra progenitora o progenitor y salir corriendo a terminar dicha partida.

El continue es un elemento nostálgico, es un elemento que debería salir solo por recordar que un día fuimos seres que nos esforzábamos por no ser matados. Pero carecería de sentido, ya que muchos juegos han eliminado no sólo este elemento sino también las vidas. Nuestros personajes no mueren y si lo hacen reviven en un punto de guardado. Nuestros personajes ya no nos hacen plantearnos retos más allá que la historia que se nos presenta.

¿Han nacido por ello los logros o trofeos? ¿Es quizás la eliminación del Continue una de las claves de la evolución de la forma de jugar? O simplemente es una coincidencia que muchos de los que antes colmábamos las salas recreativas ahora nos consideremos hardcore gamers y veamos que el sector ha perdido algo de la magia que le caracterizaba.

No lo sé, puede que todo esto sea divagar por divagar, pero sí que me pregunto que otros elementos que hoy en día desaparecen poco a poco sin darnos cuenta harán que en un futuro los títulos evolucionen de forma tal que ya no se parezcan en nada a todo ello que en la actualizada conocemos.

Así como lo hizo en su día el Insert Coin, las cosas deben seguir su curso natural para evolucionar y situarse en un plano totalmente diferente, nuevo y si puede ser mejorado. Sólo deseo que dichas decisiones se tomen en pro de la jugabilidad y la diversión. Porque de lo contrario seremos carne de la masificación del sector y esto nos llevará a la saturación que por consiguiente provocaría una desnaturalización y aborrecimiento de aquello que un día fue el disfrute de muchos pequeñajos ilusionados con un bolsillo cargado de monedas de 5 duros.

Texto: Laocoont
cedido por
www.pixfans.com



Y COMO VEÍAMOS QUE SE NOS ACABABA EL CHOLLO,HEMOS DESARROLLADO UNA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA. LA PROTAGONIZA LA TÍA ABUELA DE SNAKE, EN UNA HISTORIA REPLETA DE INFILTRACIÓN, PASADOS OSCUROS Y TENSIONES SEXUALES NO RESUELTAS

SEÑOR KOJIMA, ¿CUÁL ES EL NOMBRE DE ESTA ABERRACIÓN?

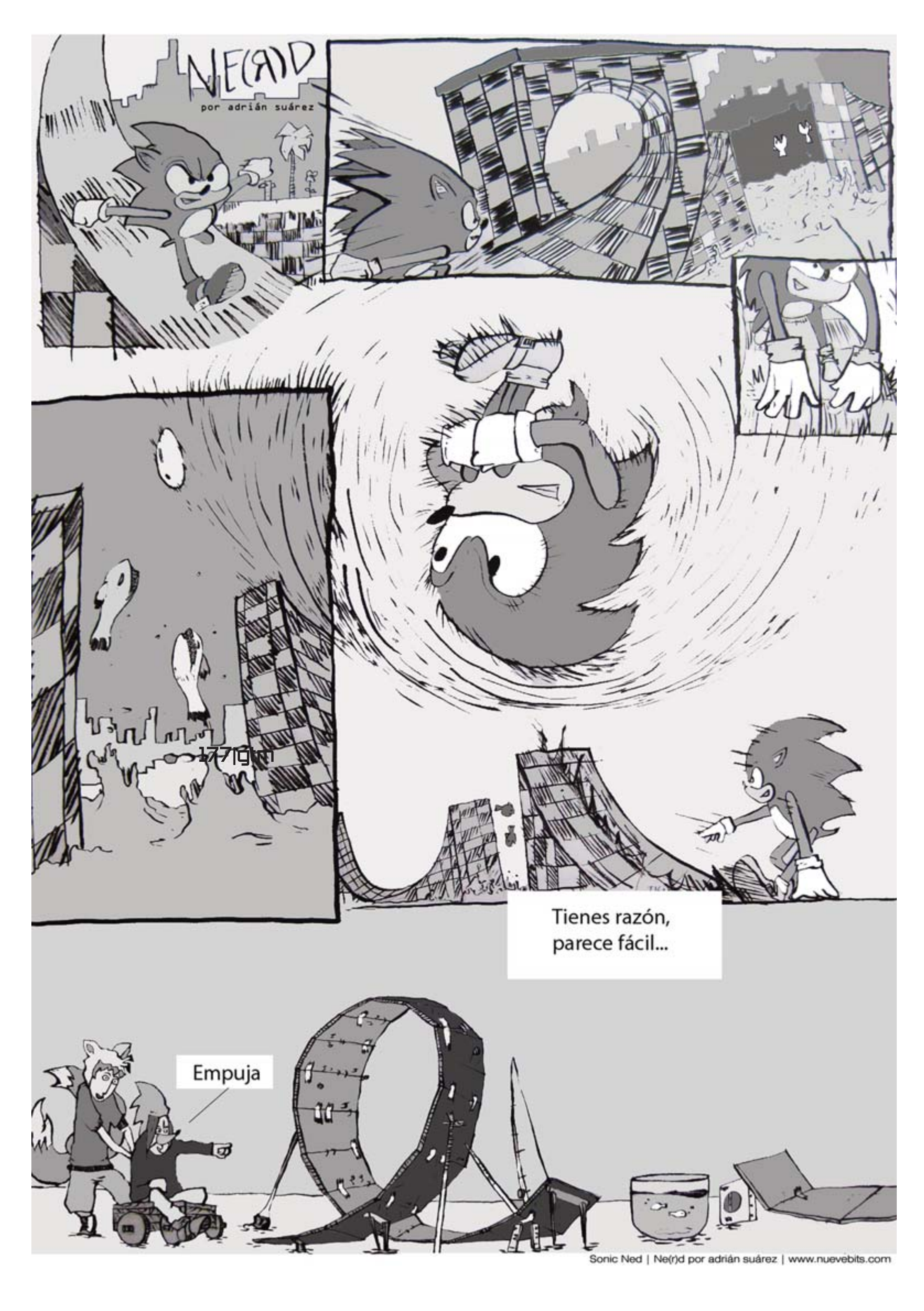
METAL GEAR
VIEJ
(TM)

¿Y NO CREE USTED QUE SE ESTÁ PASANDO?

¿HE MENCIONADO SUS IMPLANTES CIBERNÉTICOS?

¡HÁGAME SUYO!

http://treveronsparadox.blogspot.com


NE(R)D
por adrián suárez
Tienes razón, parece fácil...
Empuja

La piratería a lo largo de los años



Como es de sobra conocido, el mundo del ocio electrónico siempre ha aportado sumas millonarias por todo el mundo, con grandes inversiones por parte de las desarrolladoras. Sin embargo, la piratería siempre ha estado acechando desde el génesis de los videojuegos, suponiendo una auténtica lacra para la industria

La piratería no es algo que haya nacido en los últimos años años o que esté centrada especialmente con el ocio electrónico, desde que tenemos uso de razón el ser humano ha intentado copiar lo de al lado. Pero la principal diferencia latente entre las intenciones de antaño y las actuales no es otra que la finalidad de dicha copia.

La piratería tal y como la conocemos nació con fines de lucro. Un negocio que daña a muchas industrias y beneficia a unos pocos. Conocemos de sobra las distintas opiniones y posturas de los jugadores pero, ¿Qué medidas toman las compañías?

Erradicar la piratería siempre ha sido el eterno objetivo de las compañías, objetivo que todavía por desgracia no se ha cumplido. A pesar de que el daño de dicha actividad es palpable desde las primeras cintas de casete, la repercusión se acrecentó con la llegada del CD.

Es por esto que una de las primeras consolas que sucumbió y se convirtió en gran víctima de la piratería fue Playstation. Bien es cierto que otras como Nintendo 64 con sus cartuchos también se piratearon aunque con menos repercusión que con la consola de Sony.

Por aquel entonces pocas medidas tenía Sony para contrarrestar su uso y los escasos intentos quedaron reducidos en las siguientes generaciones.

Una de las primeras consolas que sucumbió y se convirtió en gran víctima de la piratería fue Playstation. Fue la viva imagen de la masificación y popularización de esta lacra

Necesaria era esta retrospectiva para analizar el mercado actualmente. La piratería ha aumentado y crecido conforme el tiempo ha pasado, y los avances tecnológicos sólo han ayudado a incentivar este acto. Sin embargo, parecía que en esta generación Sony había conseguido lo que el resto de compañías intentaron y fallaron, una consola que no se pudiera piratear.

Podríamos analizar si este hecho es el causante de las bajas ventas de la consola -recordemos que la piratería impulsa las ventas de hardware aunque desgraciadamente baja las de software- o si han influido otros factores, pero sin duda Sony ha centrado esta generación en luchar contra el cáncer de los videojuegos.

Este hecho se contrasta con la última revisión de su portátil, PSP Go, un claro intento de erradicar la piratería desde el principio. A pesar de su buen intento, la portátil no consiguió vender lo estimado, principalmente por el bajo o nulo apoyo de los jugadores. Y es que entramos en el debate, ¿Es

posible acabar con la piratería sin perjudicar al jugador?

Atrás quedan aquellos métodos para convencer al jugador, con contenido exclusivo al comprar el juego o su edición coleccionista. Se necesita algo más que esta solución provisional para convencer a usuarios acomodados y sin conciencia.

Por suerte y a beneficio de las nuevas tecnologías, los métodos para acabar con esta lacra también se han renovado tal y como ha demostrado Microsoft con su sistema de baneos. Gracias a esto, priva al jugador de una parte vital en los juegos de esta generación, el online, y así obligar al jugador a adquirir una nueva consola.

Quizás no ha conseguido tanto resultado como se esperaba, pero es una medida que se convierte en una auténtica quema de brujas.

Por último, en la mente quedan los escasos intentos de Nintendo de luchar contra la piratería. Mientras que Nintendo DS básicamente no hace nada contra esta amenaza, Wii se conforma con simples actualizaciones que acaban en saco roto con el paso del tiempo.

Cuando por fin parecía que la piratería había sido erradicada gracias a Sony, hace un mes escaso aparece una noticia que ha dado la vuelta por todo el mundo y ya es tema de polémica: existe un método para piratear PS3.

No ha faltado tiempo para que cientos de blogs y webs se hagan eco de la noticia confirmando la noticia, Sony había perdido la batalla contra la piratería. Y es que como reza el título del artículo, la historia se repite.



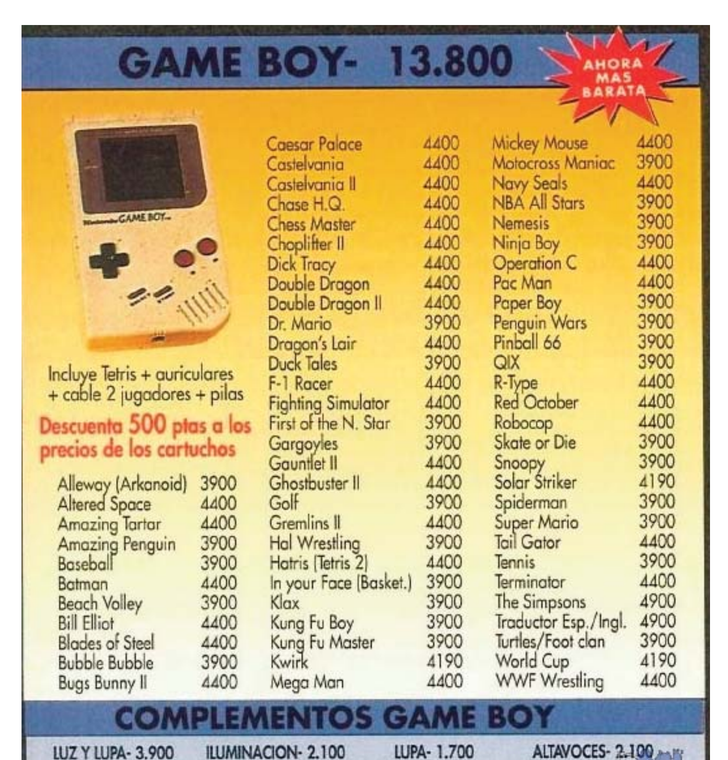
Si algo impulso la piratería en Playstation fue la unidad de memoria que usaba, el CD-ROM. Ahora quince años después, algo parecido ocurre con Playstation 3 y la unidad de memoria popular en esta generación, los discos duros.

Por suerte ahora disponemos de alternativas con las que no contábamos entonces, como los contenidos descargables o las descargas digitales. Así se avecina el futuro, en el que lo online se convierte ahora mismo en una vía de escape para las compañías.

Un futuro que se debe ir fraguando a base de experiencias anteriores y corrigiendo fracasos como PSP Go o los fallidos intentos de Microsoft y Nintendo.

Lo que si es una realidad in-





GAME BOY- 13.800

AHORA MAS BARATA

Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos

Alleway (Arkanoid)	3900
Altered Space	4400
Amazing Tartar	4400
Amazing Penguin	3900
Baseball	3900
Batman	4400
Beach Volley	3900
Bill Elliot	4400
Blades of Steel	4400
Bubble Bubble	3900
Bugs Bunny II	4400

Caesar Palace	4400
Castelvania	4400
Castelvania II	4400
Chase H.Q.	4400
Chess Master	4400
Choplifter II	4400
Dick Tracy	4400
Double Dragon	4400
Double Dragon II	4400
Dr. Mario	3900
Dragon's Lair	4400
Duck Tales	3900
F-1 Racer	4400
Fighting Simulator	4400
First of the N. Star	3900
Gargoyles	3900
Gauntlet II	4400
Ghostbuster II	4400
Golf	3900
Gremlins II	4400
Hal Wrestling	3900
Hatris (Tetris 2)	4400
In your Face (Basket.)	3900
Klax	3900
Kung Fu Boy	3900
Kung Fu Master	3900
Kwirk	4190
Mega Man	4400

Mickey Mouse	4400
Motocross Maniac	3900
Navy Seals	4400
NBA All Stars	3900
Nemesis	3900
Ninja Boy	3900
Operation C	4400
Pac Man	4400
Paper Boy	3900
Penguin Wars	3900
Pinball 66	3900
QIX	3900
R-Type	4400
Red October	4400
Robocop	4400
Skate or Die	3900
Snoopy	3900
Solar Striker	4190
Spiderman	3900
Super Mario	3900
Tail Gator	4400
Tennis	3900
Terminator	4400
The Simpsons	4900
Traductor Esp./Ingl.	4900
Turtles/Foot clan	3900
World Cup	4190
WWF Wrestling	4400

COMPLEMENTOS GAME BOY

LUZ Y LUPA- 3.900	ILUMINACION- 2.100	LUPA- 1.700	ALTAVOCES- 2.100
BATERIA- 3.900	HOLSTER- 1.695	CARRY CASE- 2.100	BOLSA CARTUCHOS

mediata son las medidas que ha tomado Sony contra el primer intento de piratear PS3, con un juicio pendiente en Australia -país en el que está permitido el uso de chips en las consolas, siempre y cuando permitan saltarse protecciones regionales-.

Esta primera demanda la arremete contra la tienda OzModChips, obligando a estos a devolver el dinero a todos los clientes que habían reservado el producto.

A principio de los noventa Game Boy llegó a costar 13.800 ptas, lo que al cambio equivaldría a unos 80 euros aproximadamente. ¿Alguien recuerda lo que le costó su DS o PSP?

La situación de Australia recuerda mucho a la de España, país en el que nos escudamos a una ley contradictoria, que defiende el uso de estos dispositivos siempre y cuando se usen para guardar una copia de nuestros juegos. La cultura popular ya ha asimilado la piratería como algo cotidiano, una instrucción arraigada de varios años atrás y que no hace sino reforzarse día tras día.

La excusa popular se aferra al alto coste de los productos o a la nula traducción de algunos juegos que llegan a nuestro país en perfecto inglés. Pero tal y como suele ocurrir en estos casos, es el pez que se muerde la cola, empresas como Koch Media deben cancelar la llegada de juegos como Phoenix Wright (sus últimas entregas) o conformarnos con Chrono Trigger en el idioma de Shakespeare por culpa de las malas ventas de los productos.

Eso sin mencionar el daño perjudicial para las empresas, que en ocasiones están presionadas por el nivel de ventas y se producen despidos en la plantilla para solventar los presupuestos, o en el peor de los casos la disolución de la compañía.

Fueron en su día noticia el despido de toda la plantilla de Blue Omega Entertaiment -creadores de Damnation- o el cierre de 3D Realms, protagonistas del culebrón que durante más de 12 años ha sido Duke Nukem Forever.

Ya hemos comentado antes las medidas que se tienen a la hora de poner coste a un videojuego, pero es necesario ver como ha afectado el paso de los años al precio de estos. Para ello, voy a complementar la información con extracto de precios que la empresaCentroMail (más tarde pasó a convertirse en Game) publicaba en la revista Hobby Consolas.

El boom de las portátiles que inició Nintendo con su Game Boy hizo que fuera un producto altamente rentable como demostraron sus múltiples packs y accesorios.

Tal y como muestra la imagen, a principio de los noventa Game Boy llegó a costar 13.800 ptas, lo que al cambio equivaldría a unos 80 euros aproximadamente. Bien es cierto que los sueldos de entonces no son equiparables a los de ahora -y es que por mucha crisis que haya, se paga mucho mejor

que entonces- pero, ¿Alguno recuerda cuánto le costó su Nintendo DS o PSP?

También se aprecia el precio de sus juegos, la gran mayoría a unas 4.400 ptas, equivalente a unos 25 euros. En este aspecto quizás no han variado mucho el coste de los juegos, al menos en el apartado portátil, donde incluso actualmente puedes encontrar juegos a este precio.

Ya conocemos un poco más del mercado portátil a principio de los noventa pero, ¿Qué ocurrió con su hermana mayor de sobremesa? Super Nintendo durante esos años y tal como apreciamos en la siguiente imagen, abarcaba entre lass 20.000 ptas y 30.000 ptas, gracias a numerosos packs adecuados para cada bolsillo.

Así la consola podías adquirirla por unas 18.900 ptas (alrededor de unos 115 euros), un precio muy competitivo por aquel entonces y que todavía es digno de elogio. ¿Recordáis el precio del primer modelo de PS3? Además el precio de los juegos es muy parecido al de hoy día, a pesar de la recurrente crítica de aquellos que piratean los productos y usan este tipo de excusas para reclamar algo inexistente. Y es que el precio de los videojuegos no ha aumentado en estas últimas dos décadas, tal y como demuestra la anterior fotografía, situando los juegos al precio de unos 65 euros.

No es algo que sólo cultivó las consolas de Nintendo, otras como la Mega Drive de Sega se mostraron a un precio apto para cualquier tipo de público. Así, la viva competencia deSuper Nintendo llegó a rondar los mismos precios que ésta.

Con este breve recorrido hemos pretendido otorgar al lector esa información de las que a veces no se dispone o no nos hacen ver.

Ya están las cartas sobre la mesa, hemos dado nuestra opinión pero, ¿Qué opinas? Lo seguro es que durante los próximos meses nos llegarán noticias de todo tipo sobre el último invento que cierne sobre PS3 y su hasta ahora inmunidad ante la piratería.

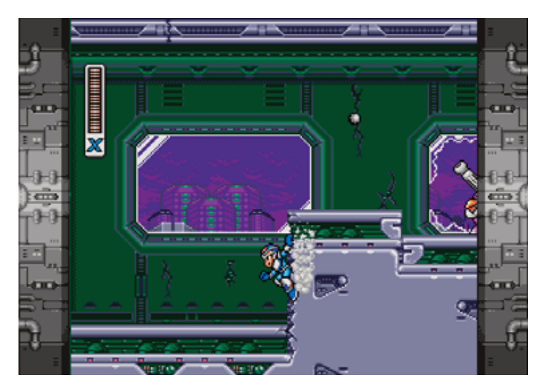
Texto: alberto ruiz
cedido por www.maxlevel.es



Hace no mucho sufrí un esperpéntico episodio de justificación de la piratería en un foro que no citaré. La base literal era que las macromultinacionales apenas les suponían perdidas a sus acaudalados bolsillos. Posiblemente cierto. Tristemente alejado de la realidad. Aquí no hay Chenoas o Alejandro Sanzs que lanzan un disco y viven del cuento. Aquí un programador tiene una nómina normal. Y si no vendes, eres el primero en ir a la calle. Pero eso parece que no le importa al que lo hace.

Gonzalo Mauleón
Coordinador Contenidos GTM

Rockman X3



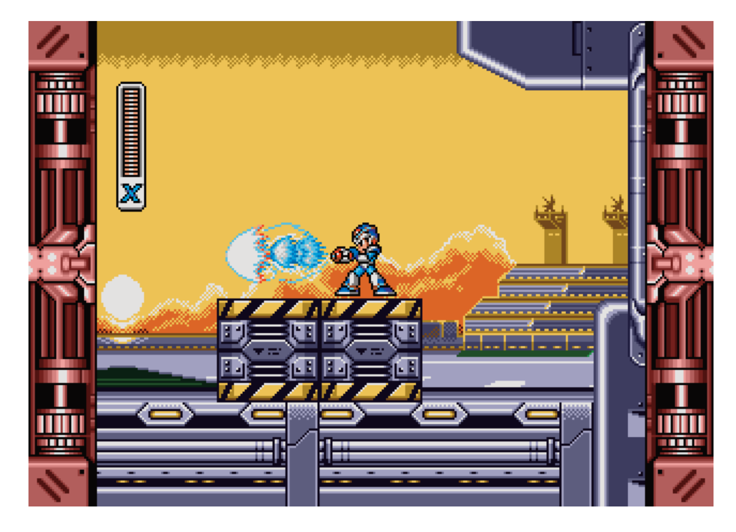


Cuando era niño, Megaman me parecía casi una mascota más de Nintendo. Otros títulos de Capcom como Final Fight o Knights of the Round no despertaban mi envidia porque en Mega Drive contábamos con Streets of Rage o Golden Axe, pero hablando con los compañeros del colegio no terminaba de encontrar una "respuesta" de Sega al clásico del hombrecillo azul. Claro que teníamos alternativas más o menos distintas como los excelentes Alien Soldier o Pulseman, pero en su día no llegué a conocerlos. Incluso acabamos recibiendo finalmente ese Megaman Willy Wars... aunque fuera un recopilatorio retro

La verdad es que nunca entendí por qué no podíamos disfrutar de Megaman en Mega Drive. Dado que Earthworm Jim hizo su aparición en Super Nintendo, Mega Drive, Playstation y Saturn, me resultaba inexplicable que la serie Megaman X no tuviera versión Mega Drive... más aún cuando la tercera entrega de dicha serie no salió para la 16 bits de Sega pero sí para esas otras tres plataformas. Pues oye, parece que a algún pirata chino la cosa le fastidiaba igual que a mí.

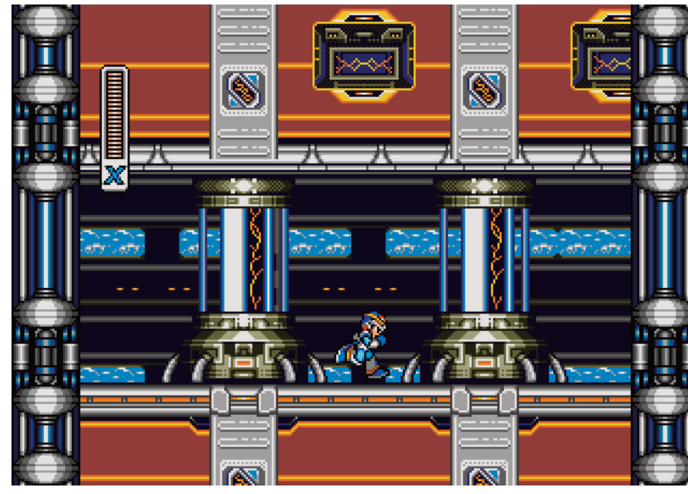
Supongo que a estas alturas no queda (casi) nadie que no sepa que Rockman es el nombre japo de Megaman, ¿no?

El caso es que hoy nos encontramos ante un hack o un cuasi-volcado del original de SNES, con algunos cambios que paso a comentar. Lo primero es que se han eliminado las opciones de la pantalla de título, así como la intro en la que Megaman y su amiguete llegan al primer nivel, en el que empieza el juego. En este piratón tenemos una pantalla de inicio en la que podemos empezar a jugar o introducir un password, y a continuación otra en la que elegimos el nivel y, por tanto, el jefe al que nos enfrentaremos. Zero también



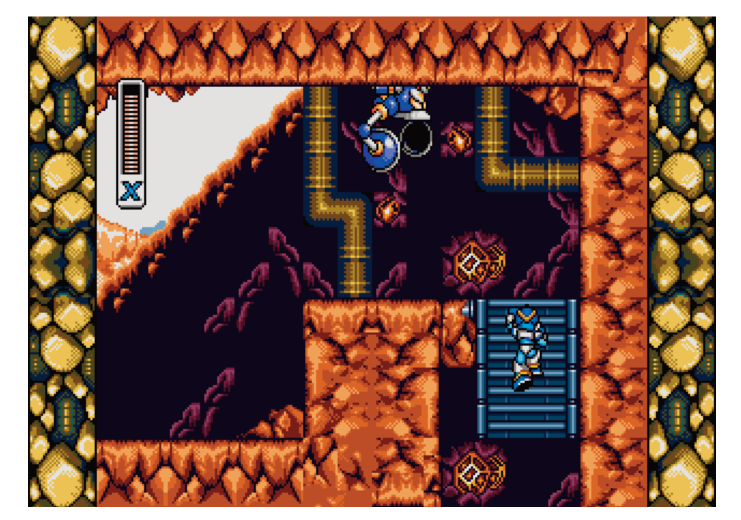
ha sido totalmente eliminado (al menos, hasta donde yo he jugado, no he llegado a verlo), lo que significa que la mecánica del juego en determinadas zonas ha cambiado: en el nivel 1, un minijefe paralizaba a Megaman y se lo llevaba, por lo que ahora manejaríamos a Zero para rescatarlo. Pues bien, en esta versión pirata nosotros mismos como Megaman matamos a dicho enemigo en ese momento y seguimos el camino. Los diálogos entre personajes también han desaparecido.

Sin embargo, a pesar de estas pérdidas, Rockman X3 para Mega Drive conserva bastante bien el estilillo de la serie, y a nivel gráfico hace un trabajo muy, muy correcto... con una excepción de lo más curiosa y que salta a la vista nada más empezar a jugar: las bandas verticales a ambos lados de la pantalla. Claro, la resolución de SNES es menor y más "cuadrada" que la de Mega Drive, así que esta conversión pasaba por redibujar/adaptar los sprites o colocar esas columnas para que el "aspect ratio" encajara. Y



es de suponer que los autores vieron esto último como más factible. Por supuesto, también hay una lógica reducción de colores, aunque no es drástica. En definitiva, el apartado gráfico no es el problema (y tampoco creo que una conversión oficial y más fidedigna hubiera supuesto grandes dificultades, la verdad).

La música sí es punto y aparte. Los temas musicales del original, la mayoría interesantes, aquí brillan por su ausencia. Por suerte, los "nuevos" temas no parecen reciclados de otra media docena de piratones ni son tan insoportables como en muchos de ellos, incluso hay alguno cañero... lo que me hace preguntarme si no estarán también ripeados de algún otro juego oficial. Pero, sí así fuera, ¿por qué molestarse en sacarlos de otro juego pudiendo adaptar los del original, aunque fuera con pérdidas?



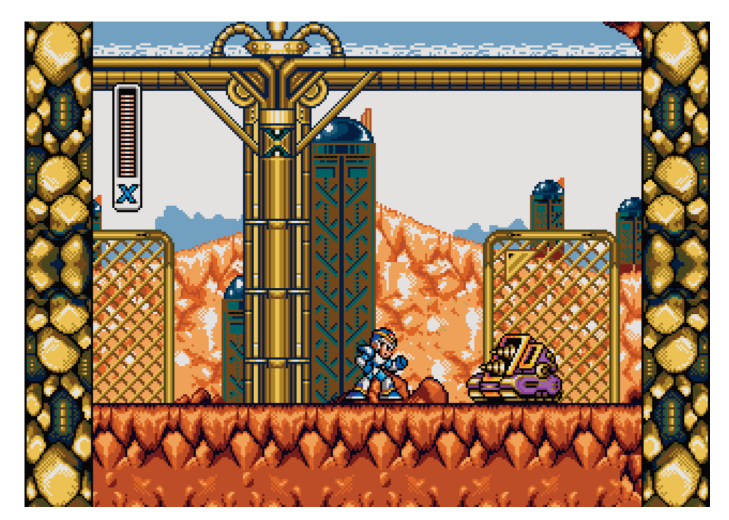
Los efectos de sonido no están mal... la mayor parte del tiempo. Los distintos disparos suenan bien, pero algunas explosiones parece como si se cortaran en seco antes de tiempo. En todo caso, no destacan por malos.

La programación es la que sí merece un tirón de orejas a los autores. Y eso a pesar de que, en general, podremos manejar con relativa facilidad al protagonista, pero a veces calcular los saltos para esquivar a los enemigos se hace más complicado de la cuenta y, si nos dan, Megaman desaparece de la pantalla unos breves instantes. Además, la dis-

tribución de botones "clásica" de Mega Drive (B para ataque básico, C para salto y A para ataque especial o movimiento extra o cualquier otro añadido) está aquí cambiada de forma inamovible: botón A para disparo (podemos dejarlo pulsado para cargar el blaster para superdisparo), B para salto y C para movimiento rápido (dash, deslizamiento, lo que sea). Esta configuración, unida a los mencionados fallos, hace frustrantes determinados momentos del juego en los que, por ejemplo, debemos saltar, hacer el movimiento rápido para esquivar a un enemigo, y disparar mientras caemos para eliminar a otro. Y si encima nos alcanza un disparo, apaga y vámonos.

En resumen, es una pena que este plataformas pase de excelente a mediocre porque los piratillas no quisieron esmerarse un poquito más. La verdad, incluso con las bandas verticales, podría haber quedado un juego bastante resultón simplemente con que se hubieran limitado a pulir los movimientos y la detección de colisiones. Ni siquiera es un juego MALO a pesar de todo, pero lo comparas con el original y no puedes evitar pensar "qué lástima".

Texto: Carlos J. Oliveros Oña cedido por hombreimaginario.com



GTM TE DESEA



FELIZ HALOWEEN

Reparando nuestros discos (CD's & DVD's)

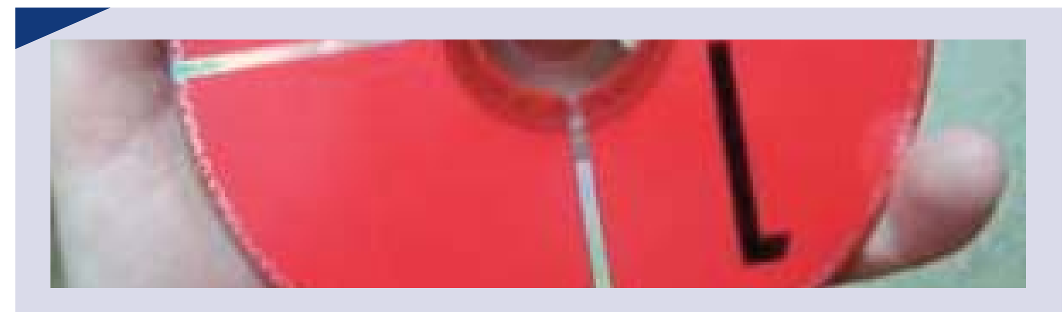
Adiós a los molestos saltos en los videos. Las eternas cargas que parecen no tener fin. Adíos a los cuelgues



Lo primero de todo es comprobar el estado de la capa inferior (protección). Si no presenta arañazos muy profundos, el juego puede ser recuperable

Con la llegada del formato CD en el terreno de los juegos, entre las generaciones 16 y 32 bits hasta la actualidad con los DVD's, existe un gran y molesto problema para los coleccionistas de videojuegos. Soportes físicos frágiles que a la mínima tienden a rayarse Adiós a la robustez del cartucho.

El actual formato físico consiste en un disco óptico circular compuesto por tres capas superpuestas entre sí. La primera corresponde a la pegatina. La inferior es la de protección. Y en la intermedia se sitúan los datos del juego o disco. Esto a grosso modo, ya que con la llegada de la doble capa y doble cara, la situación se ha complicado un poco, pero a la hora de intentar revivirlo, el mecanismo es casi siempre el mismo.



La parte superior suele ser más problemática. Si la pegatina no esta cubierta, se pueden dar errores de lectura. Es necesario localizar y "pintar" los huecos



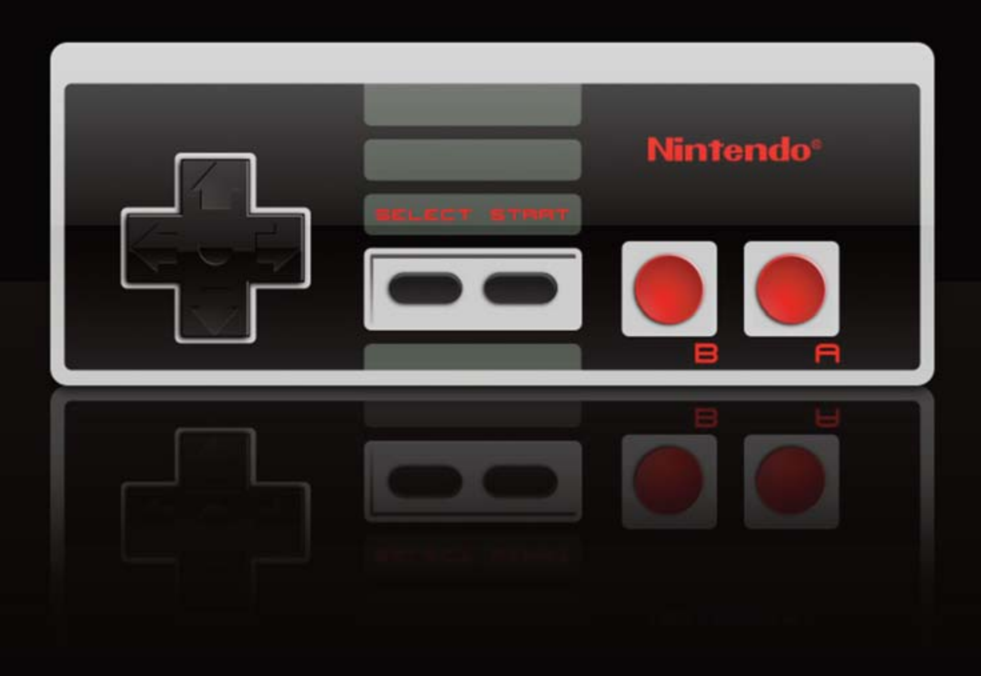
Si aun así no se soluciona, es hora de recurrir a medios más drásticos. Las pulidoras caseras son una opción



Pero su desembolos puede no merecer la pena. Hay establecimientos con pulidoras profesionales

Pero os voy a confesar mi secreto. Las cremas pulidoras de arañazos para coches pueden resultar un medio tremendamente accesible, barato y sobre todo, eficaz. Otro producto que funciona muy bien es el de las limpiezas de las vitrocerámicas

Compartimos contigo
todo lo que nos gustó,
todo lo que nos gusta y
todo lo que nos gustará



www.gamestribune.com